

МЕГА ПОСТЕР +микропостер!
AGE OF WONDERS 2 и КРЕСТОНОСЦЫ
КОМПАКТ-ДИСК №1 В МИРЕ
ЛУЧШИЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ В РОССИИ
176 СТРАНИЦ
www.igromania.ru
ИГРОМАНИЯ
09 (60) 2002
ISSN 1560-2583
9 771560 258002
В НОМЕРЕ:
РЕВОЛЮЦИЯ В МИРЕ СТРАТЕГИЙ
КРЕСТОНОСЦЫ
ЛУЧШИЙ КВЕСТ ГОДА
SYBERIA
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ FALLOUT
LIONHEART
НА КОМПАКТ-ДИСКЕ:
ГЕНИАЛЬНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ
OPPOSING FORCE
HALF-LIFE: NUCLEAR WINTER
БИТВА БОГОВ,
ИЛИ НЕРЕАЛЬНЫЙ MORTAL KOMBAT
UNREAL TOURNAMENT: GODZ
НОВЫЙ ДВИЖОК
И НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ
ВОЗРОЖДЕНИЕ DOOM
ЭКСКЛЮЗИВ!
НОВОЕ ЯВЛЕНИЕ ТАЙНЫ
ДЕМИУРГИ 2
ЖДЕМ
Deus Ex 2: Invisible War • Devastation • Gothic II
Star Wars: Knights of the Old Republic
Battle Realms: Winter Of The Wolf
NHL 2003 • Vietcong
ИГРАЕМ
Syberia • Cultures 2
Легион • Industry Giant II
Zanzarah: The Hidden Portal
MotoGP • V8 Challenge
Рыцари Морей (Age of Sail 2)
В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ
Command&Conquer: Generals
Lionheart • Kreed
ПРОХОЖДЕНИЯ И ТАКТИКА
Syberia • Age of Wonders 2
Neverwinter Nights
Дополненный Grand Theft Auto 3
Дополненный Warcraft III
БОЛЬШЕ 300 ИГР в номере и на компакте
Обложка: Age of Wonders 2: The Wizard's Throne

ИГРОМАНИЯ

ПРИВЕТСТВУЮ! В последнее время стандартные разговоры о погоде перестали быть вежливой светской болтовней ("у нас вчера было солнышко, а у вас?.. что значит — смыло?!") и превратились в жаркие обсуждения того, какой очередной немецкий или австрийский город затопило, какое китайское селение накрыло сошедшим с гор селем, в каких степях горят монголы, на каких станциях чешская подземка превратилась в чешскую подводку и чего вообще такое, черт возьми, в этом взбесившемся мире происходит. Припертые к стенке экологи наконец-то сознались, что — да, действительно, происходит. Утверждают, что происходит глобальное потепление. А природные катаклизмы — его прямые следствия. О как! Ну, как я понимаю, лето в Москве с каждым годом все жарче и жарче, а зима все теплее и теплее. И не надо быть экологом, чтобы это понять. Другой вопрос — почему это самое глобальное потепление началось... Возможно, не зря ученые всего мира уже не первый десяток лет твердят (точнее — вопят, надрывая глотки) о том, что планете грозит экологическая катастрофа? Что если вырубать леса, отравлять воздух, загаживать реки и вообще относиться к окружающему миру как к объекту промышленно-технического изнасилования, то в конце концов этот самый мир может — совершенно случайно! — дать дуба? Вот ведь какая неожиданность: все говорили, что нас ждет катастрофа, и внезапно эта катастрофа действительно настала! Было бы смешно, если бы не было так... да, вы правы — грустно.

О погоде поговорили? Ну и отлично. Тогда давайте я вас поздравлю с наступлением долгожданной осени. Именно так! Осень имело смысл ждать, т.к. наконец-то оканчивается период летнего игрового затишья, и — наступает самая рыбная пора в игровом году. Этой осенью и в первой половине зимы, как обычно, выйдет огромнейшее количество игр, и многие из них навечно займут место в наших сердцах и надолго пропишутся на наших винчестерах.

Впрочем, прошедшее лето тоже оказалось на редкость урожайным. И последними его подарками стали... нет — не Hitman 2, кривая бета-версия которого была украдена и сейчас усилиями пиратов повсеместно продается по всей России. Отнюдь. Сейчас я хочу произнести такие названия, как... Syberia и Zanzarah: The Hidden Portal. Их никто не ждал, даже игровые журналисты. В них никто не верил. И еще далеко не все поняли, что это такое. Однако — вот они. Syberia — потрясающий квест. И Zanzarah — игра, как будто бы сделанная выходцами из эпохи первого расцвета компьютерных игр, когда каждый настоящий мастер создавал не "мочиловку жанра экшен" или "бродилку жанра квест", а Игру, с большой буквы и в самом великом смысле этого слова. Подробнее — читайте в номере.

Вообще — много всего интересного приготовлено для вас в этом номере "Игромании". Например, в "Deathmatch" вас ждут материалы по мультиплееру в Return to Castle Wolfenstein и Jedi Knight 2, культовым экшенам, которые получают все возрастающее признание в клубах. В "Территории разлома" вы сможете прочесть эксклюзивнейшую информацию, буквально из первых рук, о грядущих вторых "Демиургах" и — уникальном проекте "Крестоносцы", за которым я рекомендую вам следить особенно тщательно. На страницах рубрики "В центре внимания" вы познакомитесь с подробностями относительно ролевки Lionheart, которая создается людьми, ответственными за появление на свет первого и второго Fallout...

Далее, обращаясь к компакт-диску, я первым делом... На самом деле, первым делом я вынужден принести извинения всем тем, у кого возникли сложности с запуском нашего августовского компакта. Так получилось, что последние усовершенствования, внесенные в движок компакт-диска, привели к тому, что на некоторых компьютерах, где была установлена Windows XP либо 2000, он не запускался. Ошибка, закравшаяся в disk.exe, была абсолютно ерундовой, но заметили мы ее уже поздно, когда весь тираж был отпечатан. Ну... в действительности, все не так плохо, и под XP наш прошлый компакт легко запустить, если знать как, а для тех, у кого установлен Windows 2000, можно порекомендовать воспользоваться приготовленным нами патчем. Подробности смотрите в "CD-Мании".

Что же касается нашего нового, сентябрьского компакта, то, помимо отличной работоспособности на всех современных вариациях многодетного семейства Windows, он готов порадовать вас массой интереснейших игровых дополнений, программ и утилит, всевозможнейших материалов по сотням игр и многим другим. И в первую голову я бы хотел отметить Half-Life: Nuclear Winter, бесплатный аддон, который сюжетно является продолжением Opposing Force. Далее, ваше внимание безусловно привлечет ¡DOOM (читайте о нем в "Территории разлома") и крайне оригинальный мод для Unreal Tournament под названием GODZ, о котором мы уже рассказывали некоторое время назад в рубрике "Deathmatch".

Следующее, чем крайне интересен нынешний компакт, так это руководствами и прохождениями. Перво-наперво: на нем находится самый большой за всю историю журнала руководческо-прохожденческий труд. Автором его является Псмит, хорошо известный вам по массе публикаций в "Игромании", и посвящен он... ролевому шедевру Neverwinter Nights! Думаю, всякий согласится с тем, что игра действительно этого достойна. А еще — всем поклонникам Grand Theft Auto III надо обязательно посмотреть его дополненный вариант, который мы сейчас публикуем. Статья увеличилась более чем вдвое, охватив фантастические массивы информации. Возможно, прочтя это, вам даже захочется пройти игру еще раз. И, конечно же, я призываю всех поклонников сетевых баталий на Battle.net посмотреть расширенное руководство по Warcraft III, в самый конец которого добавился раздел с кратким и говорящим за себя заголовком: "Мультиплеер".

Вы знаете — это, наверное, все, что касается журнала и компакта, о чем мне сейчас хотелось бы сказать. Остальное вы посмотрите и изучите сами. Зато есть еще некоторые вещи. А именно — выпуск нами отдельных компакт-дисков. Помните, некоторое время назад мы издавали компакт по Counter-Strike? Так вот, мы продолжили начатое дело: нами выпущен компакт для Counter-Strike 1.5. А еще, помимо него, в продажу поступили компакт по Quake III Arena, подготовленный лично Оранжем, бессменным ведущим "Игровой зоны", и компакт по "Героям Меча и Магии", посвященный в равной степени как третьей, так и четвертой частям великого сериала. Как обычно: компакты под завязку набиты ценнейшими игровыми дополнениями и при этом все снабжено описаниями, инструкциями по установке и картинками. И — самое главное! В отличие от нашего первенца по Counter-Strike, все три новых компакта сделаны с нуля и практически не содержат материалов, прежде публиковавшихся в "Игромании".

На этом все. Читайте журнал, играйте в игры, и — не забывайте следить за погодой. А то еще смоет, не ровен час... Удачи!

Денис Давыдов
editor@igromania.ru

ПОДПИСКА НА "МАНИЮ" 2002

ПОДПИСНЫЕ ИНДЕКСЫ

80288, 80289

38900, 29166

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Игромания-М»
Генеральный директор
Александр Парчук *(parchuk@igromania.ru)*
Зам. ген. директора
Евгений Исупов *(isupoff@igromania.ru)*

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Денис Давыдов *(editor@igromania.ru)*
Зам. главного редактора
Святослав Торик *(torick@igromania.ru)*
Редакторы
Олег Полянский *(rod@igromania.ru)*
Алексей Кравчун *(operKOT@igromania.ru)*
Федор Усаков *(fedor@igromania.ru)*
Николай Пегасов *(pegasoff@igromania.ru)*
Дизайн и верстка
Илья Галиев *(jb@igromania.ru)*
Денис Ганночка *(donden@igromania.ru)*
Виктор Бодров *(victorus@igromania.ru)*
Программист сайта и компакт-диска
Денис Валеев *(dionis@igromania.ru)*
Верстка сайта и компакта
Ирина Сидорова *(lado@igromania.ru)*
Вспомогательный состав
Антон Логвинов *(fx@igromania.ru)*
Илья Викторов *(orange@igromania.ru)*
Дмитрий Бурковский *(dmitri@igromania.ru)*
Вредоносный состав
Геймер *(gamer.sobaka.igromania.ru)*
Вдохновляющий состав
Катя Синичкина *(kat@igromania.ru)*
Корректор
Изабелла Шахова *(burivuh@igromania.ru)*

СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Константин Есин *(sales@igromania.ru)*
(podpiska@igromania.ru)
Евгений Гудошников, Серьян Смакаев
Сардана Карагулова

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА

Юлия Однакова *(odnakova@igromania.ru)*
Дарья Новоторцева *(danja@igromania.ru)*
тел./факс 231-2364

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (095) 231-2365, тел./факс 231-2364
e-mail: *editor@igromania.ru*
сайт: ***www.igromania.ru***

Журналу всегда требуются талантливые авторы. Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь на *editor@igromania.ru*.

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная.
Отпечатано в IS-Print Oy. Finland
Печать компакт-диска: "Арк систем"
(095) 748-0730/31/32, office@arkcd.com,
www.arkcd.com.

Тираж 56.400.

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН 04-11
Игры 04
Даты выхода игр 06
Интересности 08
Даты выхода локализаций 08
Индустрия 09
Россия 11

CD-МАНИЯ 12-22
Руководства и прохождения 12
ИГРОВАЯ ЗОНА 12
Тема компакта (Half-Life: Nuclear Winter) 14
Deathmatch 16
Демоблок 17
По журналу 19
Мозговой штурм 19
Софтверный набор 20
Драйвера 21
Всякое разное 21

R&S: В РАЗРАБОТКЕ 24-35

В разработке: Первый взгляд 24-27
Battle Realms: Winter Of The Wolf, Deadly Dozen: Pacific Theater 24
NHL 2003, Operation Steel Tide 25
Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield, Tom Clancy's Splinter Cell 26
Vietcong, Will Rock 27

В разработке: Будем ждать? 28-35
Deus Ex 2: Invisible War 28
Gothic II 30
Devastation 32
Star Wars: Knights of the Old Republic 34

R&S: В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ 36-43
Kreed 36
C&C: Generals 40
Lionheart 42

R&S: ВЕРДИКТ 44-64

Вердикт: Краткие обзоры 44-49
Atrox, Crazy Taxi, Peter Pan: Adventure in Neverland, Michael Schumacher Racing World Kart 2002 44
MotoGP, Stuart Little 2, V8 Challenge 46
Рыцари Морей (Privateer's Bounty: Age of Sail 2) 47

Вердикт: Краткие обзоры. Локализации 47-48
WarCraft III: Reign of Chaos, Горасул: Наследие Дракона (Gorasul: The Legacy Of The Dragon) 47
Египет: Мумия и Колдун (Egypt Kids), Меч и Магия IX (Might & Magic IX), Монстроград (Monsterville), Футбол Чемпионат Мира 2002 (Pro Soccer Cup 2002) 48

Вердикт: Дождались! 50-64
Cultures 2 (Cultures 2: Стань богом) 50
Легион (Legion) 52
Industry Giant II 54
Zanzarah: The Hidden Portal 58
Syberia 62

ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА 66-81
Демиурги возвращаются за карточный стол 66
Snowball + Paradox = Крестоносцы 70
Поколение jDoom 74
В тисках сюжета 76
Цифровые вертушки 80

DEATHMATCH 82-94
Новости Deathmatch 82
Quake III Arena 82
Unreal Tournament 83
Counter-Strike 84
Return to Castle Wolfenstein. Тактическое руководство 86
Jedi Knight 2: Jedi Outcast. Как научиться побеждать в мультиплеере? 89

Deathmatch: Киберспорт 86-94
Вести с полей 92
Репортажи 93
Статьи. WarCraft III — новая эпоха киберспорта 89

ВСКРЫТИЕ 96-99
Угонщик в Москве. Новая игра на движке Grand Theft Auto 3 96

МАСТЕРСКАЯ/РЕДАКТОРЫ 100-103
Рудокопы тибериумных копей. Создание уровней для C&C: Renegade 100

САМОПАЛ 104-107
Второе дыхание DOS'а 104

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

3D Hunting Grizzly — 140
Abandoned Places — 140
Against Rome — 04
Age of Empires II: The Conquerors — 12
Age of Wonders II: The Wizard's Throne — 12
Airline Tycoon — 17
Aliens vs. Predator — 08
Antz Extreme Racing — 17
Atrox — 44
Ballistyx — 17
Bandits — Phoenix Rising (Безумный Маркс) — 05
Battle Realms: Winter Of The Wolf — 24
Black and White — 17
Chessmaster 9000 — 07
Cloud Kingdoms — 140
Cold War — 05
Command & Conquer: Generals — 40
Command & Conquer: Renegade — 100
Command & Conquer: Yuri's Revenge — 17
Conflict: Desert Sabre — 06
Conflict: Desert Storm — 06
Conflict: Missing Presumed Dead — 06
Counter-Strike — 12, 16, 17, 84
Counter-Strike: Condition Zero — 07
Crazy Taxi — 44
Cultures 2 (Cultures 2: Стань богом) — 50, 172
Deadly Dozen: Pacific Theater — 24
Deus Ex 2: Invisible War — 28
Devastation — 32
Diablo II — 16
Disciples 2: Канун Рагнарека — 13, 17
DOOM — 74
DOOM 2 — 74
DOOM III — 06
Driver 3 — 07
Dungeon Siege — 15
Ecstatica — 140
Elder Scrolls III: Morrowind — 15
Empire Earth — 15
EverQuest — 06
Extreme Paintbrawl 4 — 17
Far Cry — 04
Farscape: The Game — 17
Four Horsemen of the Apocalypse — 04
Gothic II — 30
Grand Theft Auto III — 12, 15, 96, 138, 139
Half-Life — 15
Half-Life: Blue Shift — 17
Half-Life: Nuclear Winter — 14
Half-Life: Opposing Force — 17
Halloween — 139
Halo: Combat Evolved — 05
Heroes of Might and Magic III — 15
Heroes of Might and Magic IV — 15, 168
Heroes of Might and Magic IV: The Gathering Storm — 06
High Rollerz — 17
Hoyle Casino 2002 — 17
Industry Giant II — 54
Inquisition — 04
Iznogud — 140
James Bond 007: NightFire — 08
Jedi Knight 2: Jedi Outcast — 15, 89
Judge Dredd vs. Judge Death — 04
Kreed — 36
Legacy of Kain: Blood Omen 2 — 138
Legion — 17
Lionheart — 42
Max Payne — 15
Medal of Honor: Allied Assault — 06
Medal of Honor: Reload — 06
Michael Schumacher Racing World Kart 2002 — 44
Microsoft Train Simulator — 15
Middle East '67 — 17

Midway — Naval Battles -07
MotoGP -46, 139
Neverwinter Nights -12, 15
NHL 2003 -25
Operation Flashpoint: Resistance -138
Operation Steel Tide -25
Overlord -17
Panzer Campaigns — Normandy '44 -17
Peter Pan: Adventure in Neverland -44
Pirate Isles -17
Privateer's Bounty: Age of Sail II -17
Quake III Arena -15, 17, 82
Real War -17
Red Alert II -15
Resident Evil -08
Return to Castle Wolfenstein -08, 86
Robin Hood -06
SimCity 4 -09
Soldier of Fortune 2: Double Helix -15, 17
Space HoRSE -17
Star Wars: Galactic Battlegrounds -15
Star Wars: Knights of the Old Republic -34
Starcraft -16
Stronghold -15
Stronghold: Crusader -17
Stuart Little 2 -46
Syberia -12, 62
The Sims -15
The Sims Deluxe -07
The Sims: Unleashed -07
Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield -26
Tom Clancy's Splinter Cell -26
Tony Hawk's Pro Skater 4 -09
Ultima Online: Age of Shadows -07
Unreal Tournament -17
Unreal Tournament -83
Unreal Tournament 2003 -07, 138, 139
Unreal Tournament: GODZ -18
V8 Challenge -46
Vietcong -27
Warcraft III: Reign of Chaos -12, 17, 47, 89, 138, 140
Water in Fire -17
Will Rock -27
World of WarCraft -09
Worlds of Billy 2 -17
Zanzarah: The Hidden Portal -58
Zeus: The Master of Olympus -15
Zoo Tycoon -16
Zoo Tycoon: Marine Mania -07
Герои Меча и Магии IV -17
Горасул: Наследие Дракона (Gorasul: The Legacy Of The Dragon) -47
Готика II -171
Демиурги -16, 17
Демиурги 2 -66
Джаз и Фауст -17
Египет: Мумия и Колдун (Egypt Kids) -48
Жестокие звезды -11
Ил-2: Штурмовик -12, 16
Крестоносцы -70
Крутой Сэм (Serious Sam) -12
Легион (Legion) -52
Меч и Магия IX -17, 48
Монстроград (Monsterville) -48
Операция Flashpoint: Cold War Crisis -15
Отряд "Дельта": Операция "Черный Ястреб -11
Предвестник -11
Рыцари Морей (Privateer's Bounty: Age of Sail 2) -47
Футбол Чемпионат Мира 2002 (Pro Soccer Cup 2002) -48
Шторм: Солдаты неба -08

Внекомпьютерные игры

d20 -142
Magic: The Gathering -142, 19
Star Wars TCG -144
Magic: The Gathering Online -146
Lord of the Rings TCG -150
Кольцо Власти -152

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ 108-121
Железные новости 108

Теория
Шесть кронпринцев. Популярный обзор грядущих видеоакселераторов 110

Тестирование
Цифровой аудиотеррор. Тестирование Creative Cambridge SoundWorks MegaWorks 510D 114

Разгон №6
Паяльная камасутра. Краткое руководство владения паяльником для начинающих 116

Экзотика
Веб-камера Creative PC-CAM 600 или Что нужно современной девушке от цифровой техники 118

Разумный компьютер
Разумный компьютер за разумные деньги 120

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ 122-123
Избавляемся от газов, показываем реальную скорость соединения, отключаем swap-файлы, возвращаем буквенные индексы 128

ИНТЕРНЕТ 124-133
Новости Интернета 124
Интернет-подиум
Сравнительный анализ MSN Messenger, ICQ, Miranda 126
Жемчужина программирования 130
Интересное в сети / Игровые ссылки 132

АНТИХАКЕР 134-136
Антивирусы: взгляд изнутри 134

КОДЕКС 138-140
Свежая подборка стандартных и шестнадцатиричных кодов, игровые ресурсы, easter eggs, классика 138

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА 142-154
За истекший месяц. Новости внекомпьютерных игр 142
Далекая-далекая галактика на вашем столе. Star Wars TCG — новая игра по "Звездным войнам" 144
Magic: The Gathering Online. Есть ли жизнь после релиза? 146
Под сенью Вековечной Тьмы. Архетипы темной части колод LotR TCG 150
Кольцо Власти. Фэнтези ростом 28 миллиметров 152

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ 156-158
Рассказ "История расходного материала" 156

ПОЧТА "МАНИИ" 160-164
Per Anus — ad Astra! 160

ЮМОР 166-167
Анекдоты, истории, приколы 166

МОЗГОВОЙ ШТУРМ 168-174
Героический Конкурс. Лучший сценарий для Heroes of Might and Magic IV. Третий выпуск 168
Тест №09(25): Квесты, квесты, часть 2 170
Скринтурс #09. Сентябрь 173
Условия участия в конкурсах / Подведение итогов 174

МИКРОПОСТЕР 171-172
Готика II 171
Cultures 2. Стань богом 172

ЖУРНАЛЫ — ПОЧТОЙ! 176

МЕГАПОСТЕР "МАНИИ"
Age of Wonders 2: Wizard's Throne и Крестоносцы

РЕКЛАМА В "МАНИИ"

Обложка:
Руссобит-М 2-я
Акелла 3-я
1С 4-я

В номере:
1С 23, 39, 45, 49, 65, 79, 91, 113, 141, 175
DataForce 131
NMG 155
Акелла 05, 07, 09
Бука 61
Динамит 165
Звезда 159
Игромания 11, 13
Новый Диск 41
Руссобит-М 57, 73, 95, 137
Точка.ру 129
Элвис-Телеком 119



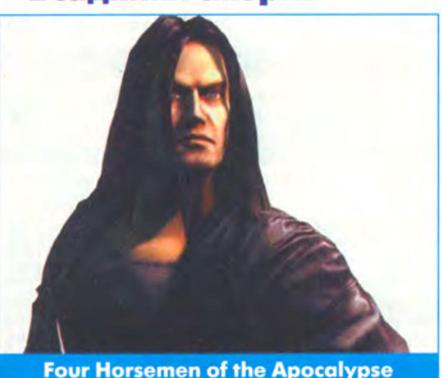
Армен Есаулов
undead@igromania.ru

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН



ИГРЫ

Всадники смерти



Four Horsemen of the Apocalypse

Компания **3DO** подписала контракт со всемирно известным создателем фэнтезийных комиксов — **Саймоном Бисли**. Саймон и еще несколько приглашенных людей голливудской наружности помогут компании в работе над новым экшеном — **Four Horsemen of the Apocalypse**. "Еще один экшен?!" — вознегодуете вы. Как бы не так. В этом кровавом ужастике мы выступим в роли архангела Абадона. Наша цель — найти трех избранных смертных, которые, по преданию, смогут спасти мир от разрушения и избавить его от засилья демонов и прочих тварей. Парадоксально, но избранными почему-то всегда становятся отбросы общества. Уж не знаю, каким образом компания из проститутки, серийного маньяка и коррумпированного политика спасет мир, но с сюжетом особо не поспоришь. Разработчики обещают нам более восемнадцати уровней, выполненных в готическом стиле: от постапокалиптических пейзажей (наследие Третьей мировой) до разверзшихся глубин ада. Огромный арсенал оружия, доселе невиданный уровень насилия (**Postal** и **SoF2** отдыхают), кинематографические штучки а-ля **"Матрица"** — все это будет поджидать нас осенью 2003 года.

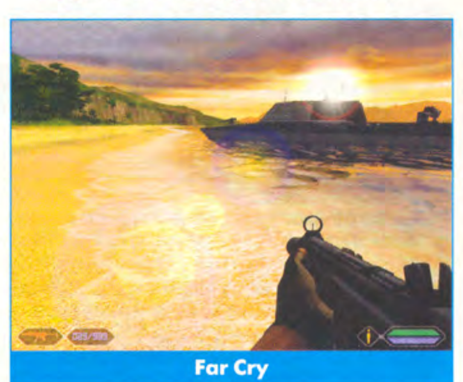
Римляне, трепещите!



Against Rome

Against Rome — именно такое незамысловатое название выбрали **Independent Arts Software** (создатели **WarCommander**) и **JoWooD** для своей новой RTS. На протяжении многих лет Римская Империя завоевывала все новые и новые территории. Незавоеванной осталась лишь небольшая часть континента, населенная различными племенами варваров. Игроку предложат командовать одним из таких племен. Начав свой путь с маленькой деревеньки, захватывая территории соседей и обогащаясь, нам в конечном счете предстоит бросить вызов непобедимой Империи. Прочие детали игры и дата выхода пока не разглашаются.

Где-то там, далеко...



Far Cry

Красивая графика — это хорошо. А когда красивая графика сочетается с непрерывным экшеном — хорошо вдвойне. Компания **Ubi Soft Entertainment** официально объявила о своем новом FPS — **Far Cry** (прежнее название — **X-Isle**). Действие игры разворачивается в 2020 году на отдаленном тропическом острове в Полинезии. Некий безумец решил, что человеческая раса находится в тупике генетического развития. Возомнив себя Богом, он создает на острове различных существ, которые и должны заменить человека. Наш герой по стечению обстоятельств (как всегда, в общем-то...) оказывается на этом самом острове. С этого момента его основная задача — выжить. В этом ему поможет недетский арсенал оружия, заботливо предоставленный немецкими разработчиками из **Crytek**.

Выход игры намечен на конец 2003 года. Не поздновато ли? Сейчас графика **Far Cry** кажется ошеломляюще красивой, но после выхода очередного творения **id** все может измениться.

Мировой судья

NDA Productions (подразделение **Vivendi**) подписала контракт с разработчиками из **Rebellion**, согласно которому **NDA Productions** станет издателем грядущего шутера от первого лица **Judge Dredd vs. Judge Death** на PC. Сюжет игры будет взят из серии комиксов про судью Дредда, по которым в свое время снимался одноименный фильм с Сильвестром Сталлоне. Для не знакомых с фильмом поясню, что в игре нам предложат бороться со всяческими мерзавцами и очищать улицы города от вселенского зла. Изюминка игры заключается в том, что законопослушному судье



Judge Dredd vs. Judge Death

не позволят расстреливать преступников направо и налево. Иначе придется провести остаток лет в местах не столь отдаленных. Согласитесь, достаточно необычный подход для FPS. Искать аргументы, отличные от установки "плохой дядя — умри", игрокам предстоит в 2003 году.

Инквизиция приближается



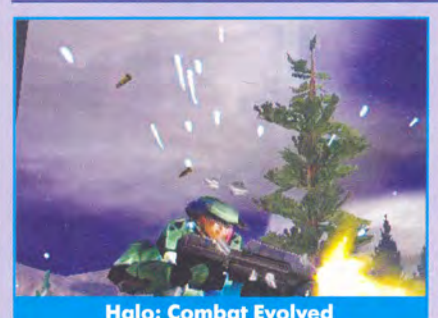
Вы когда-нибудь хотели отправиться на поиски сокровищ рыцарей тамплиеров? Хотели узнать, каково это — жить во времена святой инквизиции? Если ваш ответ — "да", то **Strategy First** и **Wanadoo** предоставят вам такую возможность. **Inquisition** — это смесь смертельно опасного экшена и увлекательных приключений в антураже средневековья. Вы выступаете в роли юного воришки Мэтью, который приехал в Париж "на заработки". По стечению обстоятельств наш герой попадает в тюрьму, где знакомится с одним из рыцарей-храмовников. Перед смертью рыцарь рассказывает Мэтью, где спрятаны сокровища Ордена. С этого момента у Мэтью одна цель — выбраться из тюрьмы и отыскать клад. Разработчики всерьез постарались, чтобы передать пугающую атмосферу XIV века: бесконечные пытки инквизиции и горы трупов людей, умерших от чумы. Если проводить игровые параллели, то **Inquisition** — это **Gothic**, сделанный по мотивам фильма с **Шоном Коннери** — **"Имя Розы"** (да-да, мы помним и про Умберто Эко!). С датой выхода игры пока не определились, но, скорее всего, мы сможем поиграть в кошки-мышки с инквизицией уже этой зимой.

За железным занавесом

Mindware Studios анонсировала свой новый проект — экшен-адвенчуру **Cold War**. Из названия ясно, что действие игры разворачивается во время "холодной войны" между СССР и США. Нам предстоит вжиться в роль полевого журналиста **Чейсера Джоунса**,

СРОЧНОВНОМЕР

Пришествие Halo


Halo: Combat Evolved

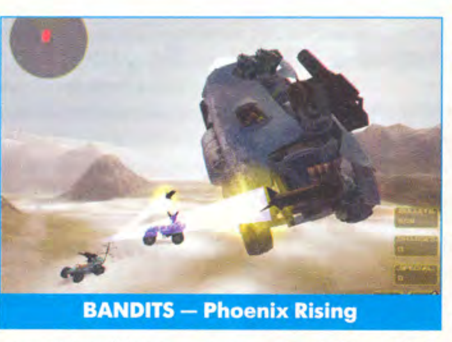
Если чистокровные геймеры и завидовали в чем-то обладателям консоли от Microsoft, то теперь завидовать больше нечему, ибо ЭТО свершилось! Компания объявила, что Gearbox Software занимается разработкой PC-версии популярнейшего экшена от Bungie — Halo: Combat Evolved. Более того, стало известно, что Westlake Interactive совместно с Destineer донесут Halo и до "макинтошей"! Напомню, что до недавнего времени Halo была эксклюзивной игрой для Xbox, и Microsoft никак не хотела с ней расставаться, тем самым подогревая интерес к своей приставке. Многие называют Halo лучшим разноплановым экшеном, который когда-либо создавался. Нам предстоит сражаться с инопланетными тварями во имя спасения матушки Земли. Как говорят сами ребята из Gearbox: "Мы, как всегда, берем отличную игру и делаем ее еще лучше". Звучит эпатажно, но это факт. Ведь за плечами Gearbox такие хиты, как Half-Life: Blue Shift, Half-Life: Opposing Force и Half-Life: Counterstrike, Tony Hawk's Pro Skater 3 и готовящийся к выходу Counter-Strike: Condition Zero. Так что нас ждет вся красота, атмосферность и напряжение Xbox'ового Halo плюс практически безграничные возможности PC в плане мультиплеера. А уж на этом аспекте игры в Gearbox не одну собаку съели, поверьте.

Выход Halo на PC ожидается **летом 2003** года, на "маках" — чуть позже. Чует мое сердце, что и тут не все просто. Не собирается ли Microsoft посоперничать с DOOM III? Вполне возможно, ведь победителю достанется очень большой кусок аппетитного пирога.


Cold War

который по роду своей деятельности частенько попадает в самые неожиданные передряги. Но на этот раз дела пошли слишком круто. Писать статьи и делать снимки у Джоунса нет времени, ибо он узнает о готовящемся саботаже на Чернобыльской АЭС. Попав в круговорот событий, репортер понимает, что попытка раскрыть заговор на столь высоком уровне смертельно опасна. Но выбора у него нет — надо спасать людей, ведь готовящийся взрыв на АЭС — это только начало адской круговерти. Тут-то Джоунс каким-то магическим образом и превращается в супергероя, обладающего шпионскими навыками и способного бесшумно обезвреживать противника, отключать видеокамеры безопасности, вскрывать самые сложные замки и так далее. В общем, можно считать, что АЭС уже спасена — хотя дата релиза игры пока не сообщается.

Бешеный бандитизм

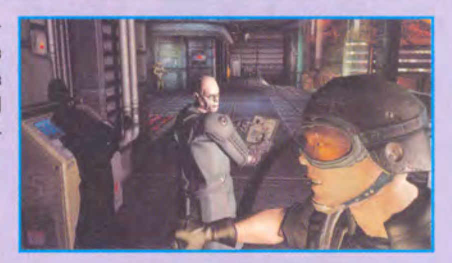

BANDITS — Phoenix Rising

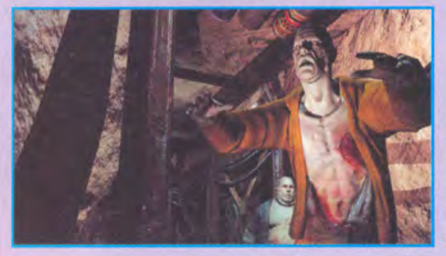
Хорошие известия пришли к нам от создателей Ballistics — шведской компании GRIN. Определена дата выхода игры BANDITS — Phoenix Rising, о которой мы писали в *"Территории разлома"* (материал *"PAN Vision: былое и планы"*, *"Игромания"* №6 за текущий год). Правда, тогда еще не было объявлено официальное название игры, и уж тем более у нее не было

СРОЧНОВНОМЕР

DOOM III — красота по-кармаковски

Пока **id Software** совместно с **Activision** продолжает баловать нас новыми скриншотами из **DOOM III**, по Сети расползаются слухи, что из **id** произошла утечка, и альфа-версию **DOOM III** "не довезли" до **QuakeCon 2002**. Подтверждений этих самых слухов пока нет, так что вернемся к тому, что мы уже видим. А видим мы фантастическую детализацию моделей и отличную работу движка с тенями. Посмотрите только на злобный оскал этого парня в каске...





Даты выхода игр

Август

Tsunami 2265	08
Big Scale Racing	09
MoonBase Commander	13
Aliens vs. Predator II: Primal Hunt	14
Ultima I: A Legend Reborn	18
Prince of Qin	20
Thing	20
Celtic Kings: Rages of War	22
Karma: Immortality	22
Tiger Hunt: Armor Clash in Normandy	22
IceWind Dale 2	27
Mafia: The City of Lost Heaven	27
Warbirds III: Fighter Pilot Academy	31

Сентябрь

Hidden & Dangerous 2	01
Conflict: Desert Storm	06
Battlefield 1942	09
I.G.I. 2: Covert Strike	10
Hitman 2: Silent Assassin	14
Another War	15
Atlantica	15
One Must Fall: Battlegrounds	15
Project Nomads	15
S.W.A.T.: Urban Justice	17
New World Order	20
Need for Speed: Hot Pursuit 2	24
Beam Breakers	27
Xpand Rally	29
Divine Divinity	29
Unreal Tournament 2003	30

Октябрь

Empire Earth: The Art of Conquest	01
FIFA 2003	02
Micro Commandos	03
No One Lives Forever 2	07
Duke Nukem Forever	13
Archangel	15
Colin McRae Rally 3	15
Combat Flight Simulator 3	18
G.I. Combat	15
Rayman 3: Hoodlum Havoc	20
Hearts of Iron	24
RalliSport Challenge	24
NBA Live 2003	29

Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционированное перенесение сроков выхода игр издателями и разработчиками.

Робин Good



Strategy First и **Wanadoo** заявили, что этой зимой выпустят на мировые просторы тактический экшен под названием **Robin Hood**. Разработчик — студия **Spellbound Entertainment**, которая отличилась в свое время, создав блистательный клон **Commandos** — **Desperados: Wanted Dead or Alive**. Действие **Robin Hood** происходит в конце XII века. Возвращаясь из очередного похода, король Ричард Львиное Сердце был захвачен и помещен в заточение в одном из австрийских замков. В отсутствие короля власть в свои руки берет брат Ричарда — принц Джон. Ничего хорошего из этого не выходит. Поборы, рост преступности, абсурдные законы — без Ричарда воцаряется настоящий хаос. Естественно, в такой ситуации не обошлось без героя-спасителя. Робин Гуд со своими преданными друзьями встает на защиту интересов простых граждан. На протяжении сорока миссий Робин Гуд грабит толстосумов, собирая деньги для выкупа Ричарда из плена. Перед каждой миссией вы выбираете себе пятерых помощников, у каждого из которых есть уникальные навыки. От успешного подбора и слаженных действий команды будет зависеть успех всей миссии.

Вступившие в конфликт

SCi Games объявила о подписании соглашения с разработчиками из студии **Pivotal**, согласно которому SCi станет издателем двух игр из серии собственного сайта. Сейчас есть и то, и другое. Будем внимательно следить за.

Напомню — сюжет игры навеян фильмами серии **"Безумный Макс"** с **Мэлом Гибсоном** в главной роли. Вы — главарь банды. А чем занимаются банды? Правильно, грабят и убивают. Заниматься собственным обогащением вы будете на протяжении двадцати двух миссий. А поскольку настоящему "бандюку" передвигаться на своих двоих — не сродни, у вас будет целый гараж спецтехники на колесах и лихие товарищи в таких же боевых колымагах.

Conflict. Напомню, что первая игра из серии — **Conflict: Desert Storm** — должна появиться в сентябре этого года. Вполне возможно, что даже и появится (на момент поступления журнала в продажу). Что же касается следующих игр серии, то ими будут **Conflict: Desert Sabre** и **Conflict: Missing Presumed Dead**. Первая игра — это, по сути, продолжение **Desert Storm**, повествующее о войне в Ираке. Сюжет второй игры также носит военную окраску. Но на этот раз игрокам придется спасать американских солдат из вьетконговского оцепления.



Conflict: Desert Storm

Что касается предполагаемых дат выхода, то для **Desert Sabre** это осень 2003 года, а для **Missing Presumed Dead** — осень 2004.

Новые герои

Потребность геймеров в настоящих героях — "Героях", вы меня понимаете?! — вряд ли когда-нибудь утихнет. А раз есть спрос, есть и предложение. Компания **3DO** официально подтвердила, что вовсю ведутся работы над дополнением для **Heroes of Might and Magic IV**. В аддон войдут более двадцати новых карт для сингла, шесть новых кампаний, восемнадцать новых артефактов, новые герои и создания, а также свежие музыкальные композиции. Помимо этого, кое-какие нововведения будут внесены и в мультиплеер. Выход **The Gathering Storm** намечен на осень этого года.

Всепоглощающий EverQuest



EverQuest 2

Вселенная **EverQuest** растет и ширится. И происходит это не без помощи богатых покровителей из **Sony Online Entertainment**. Но **Sony** этого мало. Поэтому компания подписала контракты с **Rapid Eye Entertainment** (основатель компании **Марк Кэлдвелл** работал в свое время над сериями **Might & Magic** и **Heroes of Might & Magic**) и **Snowblind Studios** (разработчики **Baldur's Gate: Dark Alliance**), согласно которым **Rapid Eye** займется созданием RTS во вселенной **EverQuest** для PC, а **Snowblind** — консольной игры для PS2. Что ж, судя по всему, в скором времени мы увидим гремучую смесь **"Героев"**, RTS и **EverQuest**. Поклонники, трепещите!

Берлин падет!

Еще в апреле стали циркулировать слухи о готовящемся дополнении для **Medal of Honor: Allied Assault**. И вот — свершилось! **Electronic Arts** наконец-то собралась с силами и официально объявила аддон, над которым трудилась все эти месяцы. К сожалению, название этого дополнения в пресс-релизе так и не упоминается, хотя приближенные к **EA** источники были застуканы за употреблением слов **"Medal of Honor: Reload"**. Действие аддона разворачивается в последний год Второй мировой — с июня 1944 по май 1945. Игроков ждут девять новых

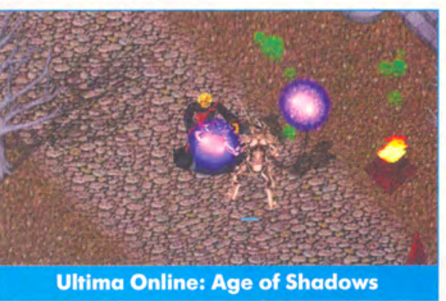
карт для сингла и еще двенадцать — для мультиплеера, новое оружие и модели солдат. Выход аддона запланирован на осень этого года.



За качественную сторону дела можно не беспокоиться. Помимо старой команды, работавшей над оригинальным **Medal of Honor**, в **EA** приглашена настоящая звездная троица. Арт-директором стал **Марк Ласофф**, работавший над спецэффектами для таких фильмов, как **"Титаник"**, **"Царь Скорпионов"** и двумя грядущими продолжениями **"Матрицы"**. В качестве ответственного за освещение выступит **Том Аллен**, работавший над **"Шреком"** и **"Суперменом"**. Техническим же директором станет **Лорент Анцесси**, у которого нет голливудского опыта, зато есть пятнадцатилетний стаж работы в игровой индустрии.

Бесконечная Ultima

Как известно, в ожесточенной борьбе за онлайновые души все средства хороши. А особенно хороши средства, которые давно проверены на практике. Наверное, именно поэтому компания **Origin Systems** (ныне принадлежащая могучей **Electronic Arts**) выступила с анонсом очередного аддона для **UO** — **Ultima Online: Age of Shadows**. Примечательная особенность этого дополнения — игроки смогут создавать дома по собственному дизайну. Давняя мечта всех поклонников **UO** с 1997 года набирала обороты и теперь наконец-то станет реальностью! Но это еще не все. В **Age of Shadows** появятся две новые профессии (а попросту говоря — классы): паладин и некромант. Помимо этого, всем без исключения классам добавили новые боевые приемы и оружие, магам — новые заклинания, воинам — новых монстров. Естественно, в связи с подобными нововведениями, разработчики ждут массового наплыва новых поклонников **UO**. А раз так — нужна новая территория. Просили — получите. К и без того огромной территории игры будут присоединены несколько огромных пустующих (до поры до времени) областей. Дебют **Age of Shadows** ожидается в начале 2003 года.



Ultima Online: Age of Shadows

С миру по нитке

Если бы я попытался уместить все последние анонсы новых игр в нынешний "Меридиан", то ему пришлось бы разрастись страниц эдак на дцать. Поэтому я вкратце упомяну лишь самые важные заявления. Итак...

Electronic Arts продлевает бессмертие "Симов" и анонсирует очередной (пятый) аддон под названием **The Sims: Unleashed**. Новые профессии, варианты взаимоотношений, более 125 новых предметов обихода, домашние питомцы — все это ждет нас ближе к концу сентября. Помимо **Unleashed**, мы вскоре увидим еще один виртуальный дурдом из все того же бренда — **The Sims Deluxe**.

Infogrames обрадовала поклонников виртуального беспредела на колесах. **Driver 3** будет. В 2003 году.

Знаменитая серия **Chessmaster** для шахматных гуру живет и процветает. **Ubi Soft Entertainment** анонсировала **Chessmaster 9000**. Игра выйдет аж на двух дисках, чтобы было куда вместить многочисленные видеосоветы именитых гроссмейстеров.

Mithis Games объявила, что планирует выпустить новую RTS под названием **Midway — Naval Battles** в первом квартале 2004 года. Разработчики обещают потрясти игроков революционным 3D движком, а также замучить геймеров непрерывными сетевыми баталиями на суше, в воздухе и под водой.

Microsoft предлагает своим немногочисленным фанатам аддон для **Zoo Tycoon** — **Zoo Tycoon: Marine Mania**. В октябре игроки смогут добавить в свои виртуальные зоопарки новых морских зверьков.

Представители **Epic** заявили, что выход **Unreal Tournament 2003** отложен до 30 сентября. А ребята из **Sierra** обрадовали сообщением о том, что **Counter-Strike: Condition Zero** выпупится на свет не раньше 2003 года.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Бонд стал реальнее



Немалых усилий и денег стоило **Electronic Arts** заполучить у **Пирса Броснана** право на использование его пречистого лика в игре **James Bond 007: NightFire**. Как бы то ни было, теперь в **NightFire** мы будем наблюдать настоящего Джеймса Бонда последних четырех серий — вместо того чтобы вкушать кислые плоды фантазии дизайнеров. Примечательно, что игра выйдет в том же месяце (ноябре), что и фильм **Die Another Day** — новая серия бесконечной бондианы. Остается надеяться, что не все деньги **EA** ушли на звездную физиономию Броснана, и на саму игру хоть немного осталось.

DVD набирает обороты

Неожиданное заявление сделали официальные представители **Eidos Interactive** в Германии. Они объявили, что с 2003 года все игры, издаваемые компанией в этой стране, будут выходить на DVD. Напомню, что ранее такой чести удостаивались только наиболее популярные игры, которые издавались в коллекционной упаковке. Свое решение компания обосновывает тем фактом, что обычные CD-диски уже не способны отвечать предъявляемым стандартам безопасности. Плюс ко всему, помимо самой игры, на DVD можно спокойно уместить множество приятных бонусов, вроде интервью с разработчиками и анонсирующих другие проекты роликов. Пока неизвестно, собираются ли отделения компании в США и Великобритании присоединиться к немецкой инициативе. Зато совершенно точно, что грядущие хиты — **Commandos 3** и **Deus Ex 2** — немцы увидят только на DVD.

Греческий психоз

В списке абсурдных законов прибыло. Греческие власти подхватили инициативу некоторых азиатских стран и выпустили закон, запрещающий мультиплеерные игры любого рода. Отныне игра по Интернету, локальной сети и модему в Греции — уголовно наказуемое преступление. Напомню, что до этого Греция уже лишилась всех аркадных игровых автоматов, которые были также запрещены. А вы говорите, в Греции все есть...

Камера! Мотор!

В последнее время мы все чаще и чаще видим фильмы по мотивам компьютерных игр. **Пол Андерсон**, отгрохавший кровавое кинище по мотивам **Resident Evil** (сейчас, кстати, снимается вторая часть фильма), решил на этом не останавливаться. Новым объектом для проекции на киноэкран стала игра **Aliens vs. Predator**. Помогать Андерсону в его нелегком деле будет кинокомпания **20th Century Fox**. Оцените каламбур судьбы: фильм, снимаемый по игре, которая сделана по мотивам двух фильмов... К чему идем, братие?



Кстати, не Андерсоном единым. **Columbia Pictures** также анонсировала свой фильм по мотивам не менее популярной игры — **Return to Castle Wolfenstein**. Как и в случае с **Aliens vs. Predator**, неясно одно — когда фильм доберется до рядового зрителя.

СРОЧНОВНОМЕР

События в MADии: раскол или полюбовное расставание?

В конце июля в Сети появились первые слухи о расколе в коллективе питерской компании **MADия**, работающей над сиквелом знаменитой игры **"Шторм"** — **"Шторм: Солдаты неба"**. Первые новости о расколе были очень невнятными и никак не проясняли ситуацию, сложившуюся вокруг фирмы и разрабатываемой ею игры. Ясно было только то, что **MADию** покидает более половины сотрудников. Мы срочно связались с **Петром Порай-Кошицом**, ведущим дизайнером проекта, дабы получить комментарии к сложившейся ситуации.

Ответ Петра, уже изрядно замученного журналистами, был краток и лаконичен, но, тем не менее, ситуацию все же прояснил. Оказывается, никто не хлопал дверьми и не бил мониторы — коллектив решил мирно разделиться после завершения работ над **"Солдатами неба"**. *"Нам просто стало тесно. Несколько человек захотело пойти своим путем"*, — говорит Петр. Такой ход событий, как известно, не редкость в игровой индустрии.

Всего из 16 сотрудников **MADии** уходит 10, в том числе и сам Петр. Часть уходящих сотрудников уже решила основать собственную компанию — **Digital Fun Studio**, которая сразу же после релиза **"Солдатов неба"** начнет разработку нового проекта. **Петр Порай-Кошиц** также планирует остаться в игровом бизнесе и создать собственную студию. Вот что он заявил по этому поводу коллегам с сайта *biz.dtf.ru*:

"Я собираюсь организовать собственную игровую студию. Для начала будет сделан небольшой проект, по которому уже достигнуты договоренности с издателем. На этом проекте и будет сколочена команда и отлажен механизм работы."

Детали проекта и название студии пока неизвестны. Остальные сотрудники, скорее всего, останутся в **MADии** и после завершения работ над **"Солдатами неба"** займутся новым проектом.

ДАТЫ ВЫХОДА ОТЕЧЕСТВЕННЫХ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Название	Рос.Издатель/Локализация	Издатель	Дата выхода
Chrome	1С	Techland	2002
Crime Cities	1С	Techland	2002
Day of the Mutants	1С	Techland	2002
Defender of the Crown	1С	Blackstar Interactive	2002
I.G.I. 2 Covert Strike	1С	Codemasters	2002
Icewind Dale 2	1С	Interplay	2002
Lion Heart	1С	Interplay	2002
Mission Humanity	1С	Techland	2002
Operation Flashpoint: Сопротивление (Operation Flashpoint: Resistance)	1С	Codemasters	2002
Prisoner of War	1С	Codemasters	2002
Speedway Championships	1С	Techland	2002
TOCA Race Driver	1С	Codemasters	2002
World War II: Frontline Command	1С	Codemasters	2002
Xpand Rally	1С	Techland	2002
Призрак (GAST)	1С	Mindscape	2002
AquaNox: Сумерки Аквы (AquaNox)	1С/Nival Interactive	Fishtank/Massive Development	3 кв 2002
ARX Fatalis (ARX Fatalis)	1С/Nival Interactive	Fishtank/Akane Studios	2002
Fuel	1С/Nival Interactive	Cryo	2002
Garfield	1С/Nival Interactive	Cryo	2002
Haegemonia	1С/Nival Interactive	Wanadoo	2002
One Must Fall BG	1С/Nival Interactive	Diversions Entertainment	2002
Salambo	1С/Nival Interactive	Cryo	4 кв 2002
Ski Park	1С/Nival Interactive	Microids	2002
War and Peace	1С/Nival Interactive	Microids	2002
Автомагнат (Car Tycoon)	1С/Nival Interactive	Fishtank/Vectorcom Development	3 кв 2002



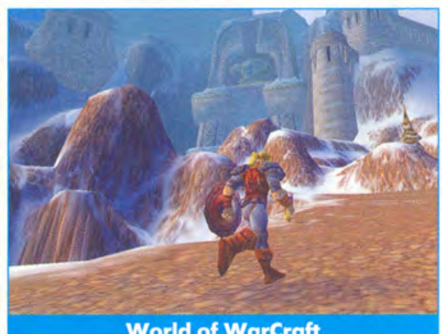
И мальчики кровавые в глазах

Знаменитый скейтер Тони Хок, в очередной раз пораскинув мозгами на рампе, решил обеспечить себе безбедную старость. Выбор, естественно, пал на Activision. Еще бы, ведь дела у компании сейчас идут как нельзя лучше. За первый фискальный квартал этого года прибыль Activision выросла на 70 (!) процентов, составив 191,3 миллиона вечнозеленых президентов (а было, смешно сказать, всего 20,7). Так вот, толстосумы из компании подписали с Тони контракт, который продлится аж до 2015 года! Думаю, не стоит объяснять, сколько еще серий Tony Hawk's Pro Skater мы увидим в ближайшее (и не очень) время. Не знаю, как насчет THPS 17, а вот THPS под номером 4 ожидается (по крайней мере, на приставках) уже этой осенью.


Tony Hawk's Pro Skater 4

Пантеон богов

Уж кто-кто, а Blizzard лучше всех знает, как бить все мыслимые и немыслимые рекорды продаж. Всего пару лет держался рекорд самой быстропродаваемой игры — Diablo II. Новым королем продаж, как вы уже догадались, стал WarCraft III: Reign of Chaos. За двадцать дней продаж компания продала (только вдумайтесь) более миллиона копий игры! Ох, то ли еще будет, когда выйдет World of WarCraft...


World of WarCraft

Продано!

Из недр компании Firaxis Games, основанной шесть лет назад самим Сидом "Дедушкой" Мейером, вырвалось сообщение о покупке новомодного движка NetImmerse 3D. Для людей непосвященных и не разделяющих радости Firaxis поясню, что на NetImmerse была воздвигнута такая игра, как The Elder Scrolls III: Morrowind. Правда, куда будут направлены все мощности этого движка — неизвестно. Может быть, на нем сделают четвертую "Цивилизацию", может, вторую "Альфу Центавра", может, неожиданное продолжение Pirates!, а может (упаси Господь, конечно)... новенький SimGolf.


SimCity 4

Barking Dog под крылом Take Two

Удачливая Take Two Interactive сделала очередное приобретение. Компания купила за три миллиона долларов (и 242,450 акций) Barking Dog Studios. Рядовому геймеру Barking Dog известна по играм Homeworld: Cataclysm и Global Operations. На момент покупки в Barking Dog работало порядка пятидесяти разработчиков. Отныне студия будет именоваться Rockstar Vancouver и займется разработкой пока не анонсированной игры на военную тематику.

ДАТЫ ВЫХОДА ОТЕЧЕСТВЕННЫХ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Название	Рос.Издатель/Локализация	Издатель	Дата выхода
Иерусалим (Jerusalem. The 3 Roads to the Holy Land)	1C/Nival Interactive	Cryo Interactive	осень 2002
Картинг Гран-При (Open Kart)	1C/Nival Interactive	Microids	2002
Командир (War Commander)	1C/Nival Interactive	CDV Software Entertainment/ Independent Arts	3 кв 2002
Лох-Несс (Loch-Ness)	1C/Nival Interactive	Wanadoo	3 кв 2002
Ролан Гаррос 2001	1C/Nival Interactive	Cryo/Carapace	2002
Darkened Skye	1C/snowball.ru	SSI	осень 2002
Dragon Throne	1C/snowball.ru	Strategy First	осень 2002
Foo	1C/snowball.ru	PAN Vision	2002
Moomoins 1-6	1C/snowball.ru	WSOY	2002
ProSoccer 2002	1C/snowball.ru	Enigma	2002
Rock Manager 2	1C/snowball.ru	PAN Vision	ноябрь
Saga	1C/snowball.ru	Pan Interactive	2002
Tachyon	1C/snowball.ru	Novalogic	осень 2002
2150: Воды Стикса (2150: Lost Souls)	1C/snowball.ru	Zuxxez	осень 2002
Автостопом по Галактике	1C/snowball.ru	PAN	3 кв 2002
Безумный Маркс (Bandits)	1C/snowball.ru	PAN Vision	ноябрь
Готика	1C/snowball.ru	Xicat Interactive/Piranha Bytes	осень 2002
День Победы (Hearts of Iron)	1C/snowball.ru	Paradox	ноябрь
Затерянный Мир 4 (Nations G/SE1002)	1C/snowball.ru	JoWooD	осень 2002
Крестоносцы (Crusader Kings)	1C/snowball.ru	Paradox	ноябрь
"Отряд "Дельта": Операция "Кинжал"" (Delta Force: Task Force Dagger)	1C/snowball.ru	NovaLogic	осень 2002
"Отряд "Дельта": Операция "Спецназ"" (Delta Force: Land Warrior)	1C/snowball.ru	NovaLogic	осень 2002
"Отряд "Дельта": Операция "Черный Ястреб"" (Delta Force: Black Hawk Dawn)	1C/snowball.ru	NovaLogic	осень 2002
The Elder Scrolls III: Morrowind	1C/Акелла	Bethesda	3 кв 2002
Age of Wonders 2	1C/Логрус	Take 2/	2002
Civil War	1C/Логрус	Octagon / Walker Boys Studio	2002
Duke Nukem Forever	1C/Логрус	Take 2/3D Realms	2002
Farscape	1C/Логрус	Octagon / Merscom	2002
GI Combat	1C/Логрус	Take 2/Talonsoft	2002
Hidden and Dangerous II	1C/Логрус	Take 2/Illusion Softworks	2002
Mafia: the City of Lost Heaven	1C/Логрус	Take 2/Illusion Softworks	2002
Mistmare	1C/Логрус	Arxel Tribe	2002
Myth III: The Wolf Age	1C/Логрус	Take 2/Mumbo Jumbo	2002
Post Mortem	1C/Логрус	Microids	2002
Ranse	1C/Логрус	Soar	2002
Real War	1C/Логрус	Octagon/Rival Interactive	2002
Ring 2: Twilight of the Gods	1C/Логрус	Arxel Tribe	2002
Tennis Masters Series 2002	1C/Логрус	Microids	2002
Trainz	1C/Логрус	Arxel Tribe	2002
White Fear	1C/Логрус	Microids	2002
Сибирь (Syberia)	1C/Логрус	Microids	2002
Безымянная война (No Name War)	NMG/Медиа-Сервис 2000	AMC Creation	сентябрь
Crazy Designer	snowball.ru/Новый Диск	T*Time	осень 2002
Disciples GOLD Special	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	осень 2002
Simon 3D	snowball.ru/Новый Диск	Crucial	осень 2002
Steel Beasts II	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	осень 2002
Steel Beasts GOLD	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	осень 2002
Strike Fighters	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	осень 2002
Waterloo	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	осень 2002
Большие Гонки 2 (Toon Quad)	snowball.ru/Новый Диск	Revistronic	осень 2002
Осада Авалона I (Siege of Avalon I)	snowball.ru/Новый Диск	Blackstar/Digital Tome	сентябрь
Осада Авалона II (Siege of Avalon II)	snowball.ru/Новый Диск	Blackstar/Digital Tome	октябрь
Осада Авалона III (Siege of Avalon III)	snowball.ru/Новый Диск	Blackstar/Digital Tome	ноябрь
1000 years	Акелла	eSOFNET	осень 2002
Cargo Tycoon	Акелла	JoWooD	осень 2002
Knight Shift	Акелла	Zuxxez Entertainment	зима 2002
World War 2: Panzer Claws (Frontline Attack: War over Europe — Вторая Мировая: стальной кулак)	Акелла	Zuxxez Entertainment	сентябрь
Бешеные псы (Rabid dogs 2)	Акелла	Zuxxez Entertainment	весна 2003
Готика 2 (Gothic 2)	Акелла	Piranha Bytes	зима 2002
Дальний Запад (Far West)	Акелла	JoWooD	осень 2002
Дикие небеса (Savage Skies)	Акелла	iRock Interactive	зима 2002
Другая война (Another war)	Акелла	Bohemia Interactive	осень 2002
Опустошение (Devastation)	Акелла	Arush games	зима 2002
Платипус: пластилиновая угроза (Platypus)	Акелла	Kool Dog	лето 2002
Предвестник (Harbinger)	Акелла	Silverback Entertainment	осень 2002
Рыцари креста (Knights of the Cross)	Акелла	Bohemia Interactive	лето 2002
Хаос (Chaos)	Акелла	eSOFNET	осень 2002
Заклятие (Spells of Gold)	Бука	Jonquil Software	осень 2002
Agassi Tennis Generation	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
Airline Tycoon Evolution	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	2002
Beach Soccer	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	2002
Destroyer Command	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Ubi Soft	лето 2002
Dino Island	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	2002
Expendable	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Fire Department	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	2002
Gore	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
Gun Metal	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Incoming	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Inquisition	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	2002
Iron Storm	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	2002
Join The Band	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	2002
Jules Vernes	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
Kaan Barbarian Blade	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
Micro Commandos	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	2002
Midnight GT (Rage)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Mobile Forces	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Next Generation Tennis	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	2002
Paris City Builder	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	2002
Platoon	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	2002
Quiss Foot	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
Rage Rally	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	лето 2002
Savage Arena	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Stealth Combat	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
The Curse	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	2002
The Partners	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	2002
THORGAL: No Man in This World	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
Warlords Battlecry 2	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Ubi Soft	лето 2002
Zidane Football Generation	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
Враждебные воды. Территория смерти (Hostile Waters: Antaeus Rising)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Лорды Войны (Warrior Kings)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Microids	2002
Силы вторжения (Incoming Forces)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Угол атаки (Eurofighter Typhoon)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Aquanox2	Руссобит-М	Massive Development	ноябрь
Neverlands	Руссобит-М	Phenomic	ноябрь
Secret Ops	Руссобит-М	Wings	декабрь
The Sum of All Fears	Руссобит-М	UbiSoft	октябрь
VIP	Руссобит-М	UbiSoft	осень 2002
Горасул: Наследие Дракона (Gorasul: Legacy of the Dragon)	Руссобит-М	Pendulo Studios	лето 2002
Промышленный гигант-2 (Industry Giant 2)	Руссобит-М	JoWood Productions	лето 2002



РОССИЯ

Обрусевшие "Дельты"



Delta Force: Black Hawk Down

Студия Snowball Interactive объявила начало работ над локализацией тактического экшена Delta Force: Black Hawk Down от NovaLogic. Напомню, что сюжет игры основан на одноименном фильме Ридли Скотта, небезызвестного режиссера **"Чужих"**. Игра вернет нас в 1993 год, когда спецподразделение "Дельта" было заброшено в самый центр Сомали для подавления ненавистных сепаратистов и насильственного установления демократии по-американски. **Отряд "Дельта": Операция "Черный Ястреб"** выйдет осенью нынешнего года в рамках совместной линейки snowball.ru и 1С. Помимо **"Черного Ястреба"**, этой осенью свет увидят и две другие игры из той же серии: **Операция "Кинжал"** и **Операция "Спецназ"**.

Больше игр, хороших и разных

Фирма 1С объявила о подписании договора сразу с несколькими зарубежными компаниями на издание их игр на территории России-матушки. Под тяжелую пяту российского софтверного монстра попали: Codemasters, Interplay и Virgin. От названий издаваемых игр рябит в глазах. Посудите сами: Lionheart, Icewind Dale 2, I.G.I. 2: Covert Strike, Operation Flashpoint: Resistance, World War II: Frontline Command, TOCA Race Driver и Prisoner of War.

Помимо крупных проектов, 1С также обратила внимание на более мелкие. В частности, с польской компанией Techland был подписан контракт на издание всей линейки ее последних игр: Chrome, Crime Cities, Day of the Mutants, Mission Humanity, Speedway Championships и Xpand Rally. О датах выхода всего этого разнообразия пока ничего не сообщается.

Осенние новинки Snowball

Snowball Interactive продолжает радовать своих поклонников все новыми и новыми локализациями. Уже этой осенью на прилавках появится космический симулятор **"Жестокие звезды"** (оригинальное название — Tachyon: The Fringe). В этой игре от NovaLogic некая могущественная корпорация и колонии вольных поселенцев сражаются за богатые ресурсами районы. "Как на этом заработать и при этом остаться в живых?" — вот на такой вопрос вы и будете искать ответ на окраине Галактики.

Вдогонку за осенними "Жестокими звездами" отправится еще один, несколько более "приземленный" проект от Strategy First. Snowball совместно с компанией **"Новый Диск"** выпустит русскую версию игры Strike Fighters, симулятора истребителя F-4 Phantom II времен далеких 60-х.

Свободу человечеству!

Компания **"Акелла"** объявила о подписании договора с фирмой Silverback Entertainment об издании на территории России, СНГ и стран Балтии новой ролевой игры **"Предвестник"** (оригинальное название — Harbinger). Будущее предстает перед нами далеко не в ярких красках. Инопланетные твари одну за другой порабощают планеты. На пути захватчиков остались лишь три цивилизации. Именно им предстоит отстаивать свое законное право на свободу. В игре нас ждут три типа героя (человек, киборг-гладиатор и прекрасная представительница инопланетной расы), три класса оружия (для ближнего боя, для дальнего и для ведения боя с любой дистанции), огромное количество уровней и заданий, ну и, конечно же, красивая графика со всеми новомодными наворотами. Релиз **"Предвестника"** ожидается осенью этого года. ■



Рубрика "CD-Мания" содержит краткую информацию обо всем, что находится на сентябрьском компакт-диске "Игромании". На самом компакте содержатся детальные развернутые описания, инструкции по инсталляции и скриншоты. Основными разделами компакт-диска являются "Демо-версии", "Патчи", "Трейнеры", "Драйвера", "Игровая зона", "Deathmatch", "По журналу", "КОДекс", "Руководства и прохождения", "Софтверный набор", "Мозговой штурм" и "ИнфоБлок". Компакт базируется на уникальном движке, обладает меняющимся каждый месяц оригинальным интерфейсом, содержит вступительный видеоролик и подборку игровой музыки.

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Ведущий блока: Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)

В период подготовки этого номера игровая индустрия побаловала-таки нас с вами несколькими приятными играми, но среди них нашлось очень немного тех, по которым нам захотелось подготовить руководства и прохождения. А посему нынешний выпуск прохожденческо-руководческого раздела содержит преимущественно финальные версии материалов по сверхпопулярным играм последнего времени, а также — новая для нас практика! — дополнения к некоторым материалам.

1. Neverwinter Nights. Автор — Псмит. Рекорд, поставленный материалом по Heroes of Might and Magic IV, успешно побит! И, будучи побитым, скулит и убегает, поджавши хвост. Отныне самым большим материалом за историю "Игромании" становится прохожденческо-руководческий шедевр по игре Neverwinter Nights, составляющий по объему 250 тысяч знаков, что приблизительно равно половине объема всего 176-страничного номера "Игромании"! Всем поклонникам игры — смотреть в обязательном порядке. На компакте — финальная версия материала.

Отдельного вашего внимания заслуживает то, что для прохождения подготовлено 18 сохраненных файлов. Основные десять вы найдете на компакте, а все восемнадцать — на сайте "Игромании", где данный материал также нами опубликован.

2. Age of Wonders II: The Wizard's Throne. Автор — Псмит. По сравнению с предыдущим номером материал увеличился вдвое, дополнившись всем необходимым для того, чтобы быть названным "финальной версией". Вы найдете в нем все, что вам может потребоваться.

3. Grand Theft Auto III. Автор — Антон Логвинов, известный также как FX. В седьмом номере мы публиковали прохождение и подробное руководство по GTA3. Но тогда оно писалось в относительно сжатые сроки, и не было возможности изучить все тонкости игры, узнать все ее секреты и прочее и тому подобное. С течением времени такая возможность появилась... На компакте — полная, теперь уже окончательная версия руководства/прохождения по GTA3. Вас ждет море уникальнейшей информации, которую вы, должно быть, и не чаяли узнать откуда-либо. Достаточно сказать, что общий объем текста, в котором уже содержалась вся необходимая информация, увеличился больше чем в два раза... Дальнейшие комментарии излишни — срочно отправляйтесь в раздел "Руководства и прохождения" и читайте!

Прежде к GTA3 нами выкладывалось две сохраненки. Теперь добавилась еще одна. Не пропустите.

4. Дополненный Warcraft III: Reign of Chaos. Автор — Dash. Поразмыслив, Dash решил написать небольшое дополнение, а именно — осветить некоторые тонкости мультиплеерной игры. Оно называется "Мультиплеер" и находится в конце основного материала по игре, который мы полностью повторяем.

В отношении сохраненок — никаких изменений. Выкладываем те же самые.

5. Syberia. Автор — Пятнистая Рысявка. Приключенческая Syberia оказалась той самой темной лошадкой, на которую никто не ставил, но которая внезапно прогремела на весь мир. И, вероятно, придет к финишу первой, став лучшим квестом года! Если вы любите квесты, то — немедленно покупайте Syberia! А когда будете играть, то — вам пригодится подготовленное нами прохождение.

К прохождению прилагаются сохраненки всех этапов, сделанные перед очередными переездами на следующую локацию.

P.S. А в следующем номере ждите прохождения Zanzarah...

*Руководства и прохождения публикуются: 1. На компакте в одноименном разделе. 2. На компакте в виде **RTF-файлов** в **CD:\Draft\Guides** (там таблицы удобнее смотреть). 3. На сайте журнала по адресу **WWW.IGROMANIA.RU**.*

КОДекс

С февраля 2002 года на компакте находится гигантская база кодов примерно ДЛЯ 700 ИГР, которая каждый месяц обновляется на основе материалов очередного номера "Игромании". Все коды проверены и работоспособны (в отличие от любых других кодов, которые вы можете найти в иных источниках). Пользуйтесь в свое удовольствие!

ИГРОВАЯ ЗОНА

Составитель "Игровой зоны": or@NGE (orange@igromania.ru)

Сегодняшняя "Зона" носит выраженный стратегический характер. Почти половина игр — стратегии. Как ветераны (Age of Empires, Heroes III), так и новички вроде Galactic Battlegrounds.

Всем контрстрайкерам большой привет от папаши Джи, умотавшего на заслуженный отдых греть боевые шрамы под тропическим солнцем и оставившего "контру" мне на растерзание. Сами увидите, чего я там наворотил.

Темой компакта сегодня у нас становится нестареющая Half-Life и огромный синглплеерный эпизод Nuclear Winter, повествующий о дальнейших похождениях капрала Шеппарда из Opposing Force. В дополнениях — царство flash-игр, а в "Работах читателей" — летний застой, связанный с каникулами и отпусками.

#01. Ил-2: Штурмовик

Десять разнообразных миссий. Как за Советский Союз, так и за немцев.

#02. Крутой Сэм (Serious Sam)

Великолепная карта Real Fight Night — концентрированное "мясо", бесконечное безумное рубилово, сдобренное отличным дизайном и интересной музыкой.

#03. Age of Empires II: The Conquerors

1. Каждому известно, что на ошибках учатся. Причем лучше всего учиться на чужих ошибках. Именно для этого существует возможность просмотра чужих мультиплеерных партий, а проще говоря — Recorded Games. Десять записей поединков от гигантов стратегической мысли со всего мира.

2. Традиционные синглплеерные сценарии, куда же без них.

#04. Counter-Strike

Прошу любить и жаловать, генерал-лейтенант первого ранга Акакий "Железные яйца" Цукерман аль Рашид ибн Торик, ветеран первой, второй и третьей мировых войн, активный участник афганской и чеченской кампаний, американской войны за независимость и за освобождение, пардон, негров. Почетный оленевод Таджикистана, тридцать первая ракетка мира, трижды герой бывшего Советского Союза (посмертно). По совместительству мой троюродный пра-пра-пра-дедушка. Несмотря на почтенный возраст, не утратил былой удали, хотя и приобрел геморрой, простатит и легкий старческий маразм с примесью маниакально-депрессивного психоза. Коллекция новых стволов была собрана при его активном участии, так что не удивляйтесь определенной пикантности многих, не побоюсь этого слова, экспонатов.

Однако дедуля просит слова и тычет мне в спину каким-то реликтом. С явно нехорошими намерениями. Все, все, удаляюсь, замолкаю, предоставляю слово почтеннейшему Акакию Сигизмундовичу...

Ultimate Weapon Pack 2002 Mk IV "Веселая Вкуснятина"

1. Ха-ха! Испугался, подлец? То, что ты, маленький негодник, обозвал реликтом, на самом деле моя любимая игрушка, верная спутница, любовь всей моей жизни... Это, ребятки, знаменитая винтовка "Ремингтон 870" собственной персоной. Эх, помню, как по плантациям черномазых гонял. Солнце еще не село, а они уже работать не хотят,







дармоеды. А я по ним из любимого "Ремингтона" палить и начинаю, они сразу засуетятся, забегают — видимость работы создают. Да, золотые были деньки.

2. А вот эту штучку по моему заказу сделал один прохиндей из Техаса. Я тогда приторговывал средством для роста волос. Средство, конечно, было изрядное, действовало на ура, вот только через пару дней его использования волосы начинали расти не только на голове, но и на всех остальных местах, на ногтях и даже во рту. Я об этом знал, потому и заказал себе этот револьвер, а для удобства присобачил к нему ружейный приклад и второй барабан. Заплатил я тогда по-царски, за это мне даже бесплатную гравировку сделали и дарственную надпись, если приглядишься — прочитаешь. Правда, вскоре мне понадобились деньги, и каналью-мастера я из его же пушки пристрелил, забрав всю наличность. Прозвал я эту красоту **Desert Lawgiver** — и сколько же я задниц надрал с его помощью! Местный гробовщик сделался миллионером за то время, пока я жил в Техасе.

Время летело, я перебрался на континент в надежде найти там новые игрушки и, знаете ли, не ошибся. Столько всяких дивных разностей приобрел. Самые занятные принес сюда, любуйтесь, только руками не трогайте.

3. Это мой верный **АКС-74**, совсем как у этого вашего Бен Ладена, только лучше. Еще подствольник к нему есть, только не работает — засорился; видать, пока я спал, моджахеды туда бычков напихали — их любимая пакость...

4. Это какая-то бабская штука, называется **Dildo**, я ее увел у одной парижской потаскушки. Похожа на мужское достоинство, выполненное в натуральную величину из резины, как милицейская дубинка. Говорят, ее, прости господи, промеж, гм, пихают. Я сам не пробовал — с моим простатитом шутки плохи, но со всей ответственностью могу заявить — по вражескому интерфейсу этой дылдой тоже очень неплохо стучать, даже никакой ножик не нужен.

5. **ГЭ Тридцать Шесть (G36)** — это прототип нового оружия массового поражения, украденный из секретной лаборатории Жана Батиста Эммануэля Зорга. Выглядит внушительно, но стреляет довольно паршивенько, ибо это, как я уже сказал, прототип. Весит без малого 30 кило и греется что твой паяльник, даже пара авиационных вентиляторов внизу не спасают.

6. Вот **сувенирная граната** из Амстердама. У них это заместо матрешек иноземцам продают, сам видел, как их делают. Здоровенный мужик сначала садится к кальяну, затянется, а потом со всей силы выдыхает в баночку, которую запаивают, приделывают к ней чеку и раскрашивают. При открытии содержимое выходит наружу, в помещении образуется густейший кумар, а всех рядом находящихся начинает жестоко плющить. Те, кто после в живых останется, бросают оружие и ходят по карте с криками "Даешь фрилав и легалайз к следующей пятилетке, ом мани падме хум бом шанкар шива ом йо-йо вашумать".

Ладно, пошутили и будет, бравый старец показал вам лишь незначительную часть своего арсенала, но времени больше нет — пришла пора батонов, буханок и караваев. Правда, сегодня не будет буханок, не будет караваев, будут только батоны, точнее, батончики, шоколадные. Целых три шоколадных батончика "Рыжий Ап" с фруктовой начинкой и часовым механизмом, плюс один очень вкусный **батончик в нычке**.

BatonChick #001 "Kenny"

Oh my god, you killed Kenny!!! You bastard!!! Да! Ублюдок! Ты грохнул Кен... курицу. А то, что курица теперь похожа на Кенни, а Кенни теперь живет не в стремном городишке, а на cs_italy — это все измена и оптический обман.

BatonChick #002 "Vodyanoy Pistolet"

"Что написано на твоей пушке? Ты не знаешь? А я знаю — на твоей пушке написано, что она полное ..., а на моей написано Desert Eagle". Что бы кто ни говорил, а грабить банки с водяным пистолетом можно и даже нужно, особенно в такую жару.

BatonChick #002 "Krysa'z'Bomboy"

Кибернетический грызун с электронными мозгами, инфракрасным зрением и тротиловой начинкой. Сам находит бомбплейс и прочно закрепляется на любой поверхности. Мерзко пищит и плохо пахнет, если не взорвется, то от обиды перекусает всех контров и заразит их бубонной лихорадкой Мебиуса.

#05. Disciples II

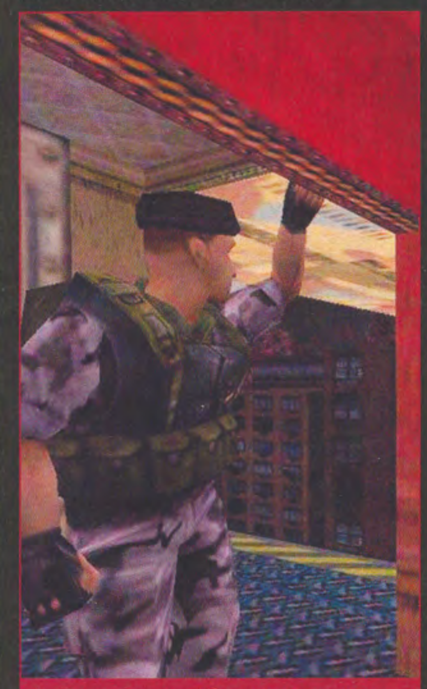
Разработчики игры исправно выкладывают на официальный сайт новые сценарии, причем с завидной регулярностью, ажно по десять штук в

ТЕМА КОМПАКТА

Half-Life: Nuclear Winter

Nuclear Winter — увидевший свет в августе этого года неофициальный бесплатный аддон, способный перещеголять коммерческие Opposing Force и Blue Shift.

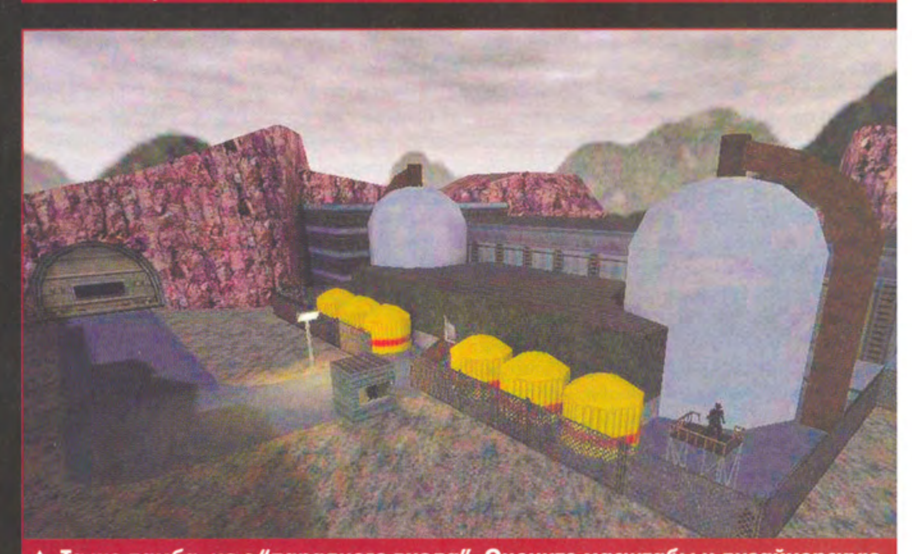
Представляет собой логическое продолжение Opposing Force. Капрал Шеппард вышел на свободу и продолжает службу в рядах вооруженных сил. А тут нагрянула третья мировая, арабы захватили Израиль, Россия объединилась с США в борьбе с Евросоюзом (!!!), и все дело, конечно, закончилось серией ядерных ударов, которые, однако, не принесли желаемого результата. "Фаллаута" не будет, господа, будет еще одна "Халфа".



▲ Внутреннее убранство вертолета выполнено на 5 баллов. Кстати, обратите внимание — летим над городом.

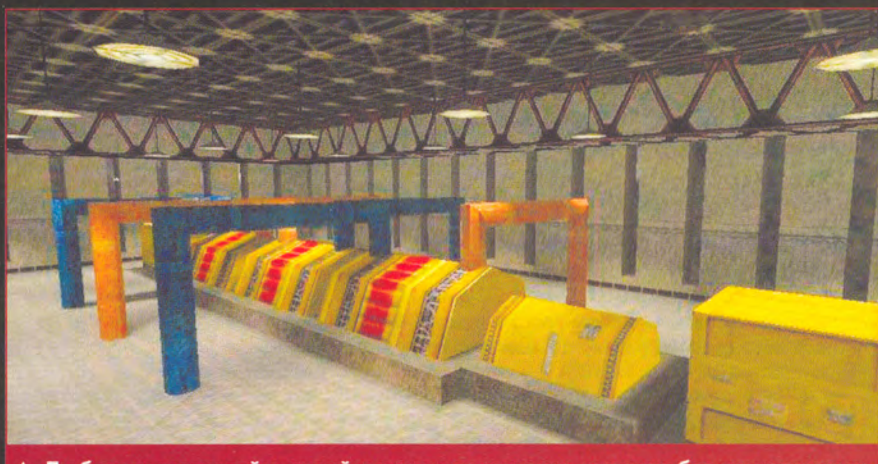


▲ Один из самых интересных моментов — огромная дамба. Обратите внимание на снайперов, затаившихся на вышках.



▲ Та же дамба, но с "парадного входа". Оцените масштабы и дизайнерскую работу. А какие тени на земле...

До боли знакомые лаборатории, склады химических отходов и горные военные базы. Толпы электрических насекомообразных, вертолеты, иноземные лазерные пушки и синие великаны с красными лампочками в носу. Атмосфера оригинальной игры соблюдена четко, а несколько уровней городского типа только скрашивают общее впечатление. Помимо новых уровней (общим количеством 29 штук!), разработчики не поскупились на новые модели монстров и оружия, несколько десятков мегабайт озвучки и даже собственный саундтрек. Дизайн карт комментировать не буду, скажу только, что не хуже, а местами даже лучше, чем в оригинале. Большое количество мастерски срежиссированных скриптовых сценок, огромные движущиеся механизмы, сложные лазерные системы и множество интересных дизайнерских находок!



▲ Любимые всеми гейм-дизайнерами генераторы, куда же без них родимых.








неделю. Часть из них попадает на наш диск. Сегодня это Bloodlust, Death Island, Ghost Trouble, Kill the Enemy и Le Choc Des Eppes.

#06. Dungeon Siege

1. Модификация Gift of the Magi — добавляет в игру множество новых магических колец и амулетов. Отрадно, что все эти ништяки появляются также в свободной розничной продаже.

2. Book Mod — добавляет ровно двадцать новых книг, содержащих полезную информацию.

3. Balanced Magic Mod — не знаю, как насчет баланса, но усиливает все атакующие заклинания.

#07. Elder Scrolls III: Morrowind

1. Black Candle Guild — добавляет в игру новый квест (изучить поле деятельности подпольной воровской гильдии с последующим уничтожением ее членов) и большое подземелье, в котором эта гильдия устроила свою штаб-квартиру.

2. Lysandus Tomb — еще одно подземелье, в отличие от большинства стандартных данженов отличается завидными размерами и высокой плотностью населения.

3. Seyda Neen Adobe — отличный способ поживиться в самом начале игры. После установки этого плагина в городке Seyda Neen появляется богатый особняк, который просто необходимо ограбить.

4. Balmora Teleportation Complex — новое здание в Балморе. Внутри куча телепортеров, бесплатно доставляющих вас в любой из крупных городов.

5. Dual Scimitars — позволяет использовать два меча одновременно; соответственно, урон, наносимый ими, суммируется, да и смотрится это очень неплохо.

6. FletcherPlugin — плагин для жадных лучников, позволяет самостоятельно изготовлять стрелы, а при прокачанном скилле Alchemy можно наделять их магическими свойствами.

#08. Empire Earth

Стратегическую линию продолжает Empire Earth и пять сценариев к ней — Euro Diplomacy, Fox Lier, The Second Republic, Time Machine Experiment и World War 3.

#09. Grand Theft Auto 3

1. Модификация Hover Cars, превращающая все машины в футуристические средства передвижения, лишенные колес и парящие над землей.

2. Friendly Gangstaz Mod — вас достали китайские отморозки? Не дают прохода колумбийцы? Тогда ставьте этот мод и наслаждайтесь спокойствием — отныне все группировки перестанут агрессивно реагировать на ваше появление.

3. GPS Radar Mod — существенно изменяет дизайн мини-карты в углу экрана. Она становится симпатичнее, удобнее и информативнее.

4. Nuclear Mod — изменяет характеристики взрывов, превращает жалкие "пшики" в симпатичные ядерные грибки, уничтожающие все живое в радиусе нескольких экранов.

5. Real Cars Mod — просто изменяет названия машин на реально существующие.

6. Admin Console — самый лучший и многофункциональный на сегодняшний день трейнер. Предоставляет поистине неограниченные возможности, от банального бессмертия до точного позиционирования любой машины и телепортации в нужные точки.

#10. Half-Life

Новый синглплеерный эпизод Nuclear Winter. Тема нашего компакта. Подробнее читайте на отдельном текстовом блоке.

#11. Heroes of Might and Magic III

Пять сценариев — A Joke to Far, Outcoming, Sentinel Recognition, Seven Lords, The Black Hand II.

#12. Heroes of Might and Magic IV

1. Утилита Hero Editor, позволяющая добавлять в игру совершенно новых героев и редактировать характеристики существующих.

2. Программа Spell Calculator — производит расчет силы любого заклинания в зависимости от крутизны героя. Обладает очень приятным интерфейсом.

3. Save Game Editor — один из лучших редакторов сохраненок.

4. Три пользовательских сценария — Good vs Bad, Seven Steps to Glory и Treble Charger.

#13. Jedi Knight II: Jedi Outcast

1. Вам надоел ваш лазерный меч? Не беда, можно с легкостью заменить его на катану, палаш дамасской стали или бейсбольную биту.

2. Три синглплеерных карты — Three Challenges, Fight Club и Hideout. В ближайших номерах мы планируем выложить на компакт большую подборку сингловых карт. Так что — веселье грядет!

#14. Max Payne

1. Paintball Mod — дает Максу в руки пейнтбольную пушку с простым названием "маркер" (с фидером) и комплектом шариков. При желании из маркера можно и насмерть застрелить.

2. Небольшая подборочка разнообразных скинов.

#15. Microsoft Train Simulator

Новые подарки от сайта www.trainsim.ru — отечественный товарный вагон и фирменный пассажирский состав "Енисей".

#16. Neverwinter Nights

В Сети постепенно начинают появляться первые результаты фанатской деятельности. В этот раз мы раскопали во всемирной помойке модуль, добавляющий в игру точную копию огромного города Sigil из Planescape: Torment. Модуль носит чисто развлекательный характер, так как город не заселен и предназначен только для фанатов "Тормента", желающих увидеть культовое место в 3D.

#17. Операция Flashpoint: Cold War Crisis

Весьма нестандартное для "Флешпойнта" дополнение — спортивный "Ягуар" и миссия с гоночным треком. Использовать можно и в сингле, но предпочтительнее мультиплеер. Плюс к этому полагаются традиционные дополнительные миссии. Ровно десять штук.

#18. Quake III Arena

1. Карта Battledome. Настоящий рай для снайперов. Из оружия имеется только "рельса". Сам уровень представляет собой несколько висящих в воздухе платформ с пустой трубой посередине. При помощи джамп-пада через трубу можно попасть наверх, откуда реально спрыгнуть на второй этаж. Feel my rail, motherfucker!!!

2. Карта Black Shining Leather. Автор этой карты явно испытывает нездоровое влечение к цепям — они повсюду. Поддерживают мосты, украшают стены и просто болтаются, хорошо, что передвижению не мешают. Сама карта довольно стандартная — дворик, несколько закрытых помещений, коридоры, лесенки и пара "прыгалок".

3. Карта Dead Boys Poem. Карта, выполненная в весьма нетипичном для Quake III стиле. Оригинальная архитектура, "ржавые" текстуры — все это отлично передает атмосферу заброшенного индустриального объекта, не может не порадовать и разнообразие окружения. И узкие коридоры, и огромные залы, и скромные тупички с навороченными металлическими конструкциями под потолком.

4. Карта Dystopia. Однозначный лидер по части дизайна. Автор оторвался по полной и наворотил ТАКОГО... Сумасшедшая смесь готики, индастриала и психоделики. Кованые решетки в полу, под которыми бешено вращаются лопасти вентиляторов, потрясающей красоты насосная станция во дворе замка... Смотреть, однозначно!

#19. Red Alert II

Десяток пользовательских синглплеерных миссий для оригинального RA2 и для Yuri's Revenge.

#20. Soldier of Fortune II: Double Helix

1. Мультиплеерный (но и поддерживающий ботов) мод Man Down.

2. Мультиплеерный бескровный Paintball Mod.

#21. Stronghold

Четыре синглплеерных миссии — Broken Allies, The Great Divide, Black Mountain и Old Coast Road.

#22. Star Wars: Galactic Battlegrounds

Новичок на "Зоне". Если вам, дорогие читатели, эта подборка пригодится, то будет и продолжение. Так что — пишите письма. А пока, на закуску, десять синглплеерных миссий.

#23. The Sims

1. Летний набор любого уважающего себя сима — комплект плетеной мебели, несколько палаток и спальных мешков, мангал, разноразмерные походные котелки и необходимый атрибут — бочонок пива.

2. Десять новых скинов. Снова аппетитные дамочки в откровенных нарядах.

#24 Zeus: The Master of Olympus

Подборка из десяти полностью отстроенных городов.







#25. Zoo Tycoon

Десять дополнительных зоопарков (в том числе и для "доисторического" аддона) и несколько новых объектов, типа автоматов с колой.

Новая версия: CheMax 1.7

CheMax — читерская база данных, постоянно публикуемая на нашем компакте. Появилась новая версия, именуемая 1.7, в которой добавлены коды к новым играм. **Программа содержит коды почти для 3960 игр.** Так как сейчас летний период и поэтому новых игр мало, то в основном — обновление кодов к уже существующим записям.

CheMax включает в себя как стандартные коды, так и шестнадцатиричные, а также easter eggs и прочие вкусности. Помимо хорошо организованной навигации, программа позволяет сохранять на винте в отдельные файлы и даже распечатывать найденные коды. И, что тоже немаловажно, CheMax отличается малым размером (в архиве почти помещается на одной дискете).

Рекомендовано как начинающему игроману, так и профессиональному читеру.



Y2k Tetris — лучший на сегодняшний день тетрис, как и большинство современных мини-игр, сделан на flash. Во всех отношениях просто идеал — удобное управление, четкие красивые фигурки, приятное звуковое оформление и т.д., и т.п.



Две флеш-игрушки из серии "Одень куклу Вуду". Имеем в наличии куклу и кучу одежды для нее. Комбинируя различные элементы кукольного туалета, получаем хоть пророка Мухаммеда с косяком в зубах, хоть Билла Гейтса в форме третьего Рейха.



Серия флеш-роликов Xiao-Xiao (рисованный экшен от этой конторы вы уже могли видеть на компакте прошлого номера). Объединяет эти ролики одно — векторная графика, постоянный мордобой и море черного юмора.

Работы читателей "Мании"

Внимание! Редакция сообщает, что все присланные читательские работы нами просмотрены и протестированы. Мы выкладываем только то, что, по нашему мнению, является лучшим из пришедшего. Детальную информацию по всем работам вы обнаружите на компакте в разделе **"Игровая зона"/"Работы читателей "Мании"**, а краткий перечень находящегося там вы можете увидеть ниже.

Работы просьба отсылать по адресу GAMEZONE@IGROMANIA.RU. Все файлы должны быть запакованы в один архив, предпочтительно RAR. К работе необходимо прилагать описание и инструкцию по установке и, желательно, пару-тройку скриншотов. Работы без описания не принимаются.

Демиурги

Четыре колоды (по одной для каждой расы) от [GoRRo].

Ил-2: Штурмовик

Шесть великолепных миссий из серии "Возмездие", автор Альберт Лобачев.

Counter-Strike

1. Замена модели 1-5 от THE DIC@RE.
2. Вэйпойнты для карты cs_gamma_assault, автор — Сергей Кузнецов.

Diablo II

Герой-варвар 30 уровня по имени Рагнарок, прислал Артем Русаков.

Starcraft

Карта War in Jungle, автор — ToD

Игра W&D

Подарок от преданного читателя, скрывающегося под псевдонимом Re$pect. Представитель элитного жанра текстовых RPG. Игра достойна самого пристального внимания.

Обои

Две оригинальных обоины от c3.Poolm@n. Посвящаются Fallout Tactics и Oni.



DEATHMATCH

Составители блока "Deathmatch": Олег Полянский, а также Алексей Кравчун ("Клубы России").

Quake III Arena

Модификация Fobik

Попав в соперника из Railgun'а, вы увеличите число своих фрагов аж на целых четыре. А вот зацепив его взрывом ракеты, получите лишь два. При этом противник не умрет. Как раз наоборот — он приложит все усилия, чтобы отправить вас к праотцам. Максимум очков — восемь — вы завоюете, если убьете противника прямым попаданием из любого оружия, усиленного с помощью Quad Damage. Интригует? Это только часть правды. Вся правда — в разделе Deathmatch. Ну и на диске, разумеется.

Unreal Tournament

Модификация GODZ



По многочисленным просьбам и по причине собственного намерения мы ставим на компакт потрясающий мод для Unreal Tournament, называющийся GODZ. Подробно прочесть о нем вы можете на отдельном текстовом блоке.

Модификация TeleFrag Gun

Вариация на тему очень популярного мутатора Instagib. На старте каждому игроку вручают пушку, убивающую одним выстрелом. Интересен принцип ее действия — при попадании во врага игрок телепортируется на его место, разрывая тело жертвы телефрагом. В альтернативном режиме стрельбы игрока просто телепортирует в место попадания луча. Получается такой гибрид Enhanced Shock Rifle и Translocator. Поначалу резкие скачки с места на место очень непривычны, однако, наловчившись, из них можно извлекать огромную пользу. Ну а что касается мутатора — Instagib он вряд ли вытеснит, но как альтернатива — вполне сгодится.

Модификация Arsenal

Модификация основана на принципе "от простого к сложному". При запуске вы составляете список оружия, причем слабые стволы помещаете в начало, а более сильные — в конец списка. Помимо стандартных видов оружия UT, вы можете использовать любые пушки из weapon-pack'ов. В начале боя игрокам выдают случайное, но мощное оружие из конца списка. Когда боец кого-либо убивает, первое оружие у него изымается, уступая место более слабому стволу. Так происходит шесть раз, и мощность получаемых пушек все время снижается. Последний фраг обычно приходится набирать с пистолетом или вообще с Impact Hammer'ом.

Модификация Who Pushed Me

Здесь, если игроку удается ловко пущенной ракетой отбросить противника в пропасть, он зарабатывает фраг, а противник не уходит в минуса. Соответственно, те моральные уроды, которые при игре в CTF в погоне за личным результатом сталкивают товарищей, будут получать законные минус-фраги. Мутатор полностью оправдывает поговорку "все гениальное — просто". Элементарная идея, замечательная реализация, и никаких больше неприятных моментов, связанных с потерей кровью заработанных фрагов из-за падения в пропасть не по своей вине. Маленькое чудо.

Утилита UMOD Tool

В прошлом номере мы дали себе обещание положить на компакт эту замечательную утилиту. А уж если мы обещание себе даем,










то держим его железобетонно. Так держим, что оно и не рыпнется. Что же касается **UMOD Tool** — то это лучшая в мире программа для беспроблемной установки модов и мутаторов для **UT**. Что особо прекрасно — за авторством наших, российских программистов. Которым одно спасибо — за то, что сделали, и второе — за то, что разрешили выложить на компакт. Так что пользуйтесь, уважаемые. Имейте фан!

Counter-Strike

Иллюстрации для руководства

Как в славные былые времена, мы публикуем советы по тактике на карте **de_piranesi**. Само собой, советы исключительно полезные. К которым прилагаются исключительно полезные скрины. Которые вы можете увидеть в журнале. Но можете и на диске. Там крупнее, как-никак. Видно лучше.

Киберспорт

Реплеи

Демки финальных игр турнира по **WC3**, организованного немецким киберспортивным сайтом **Go4wc3.de**, с участием **SK.Kova(Q)** и **OgerTob**. В чемпионате приняли участие сильнейшие игроки Германии и всей Европы, так что поклонники новой игры найдут в этих реплеях немало новых стратегических находок.

Демки

Для тех, кто постигает азы тимплейного мастерства в **Quake 3**, выкладываем демки финальных игр крупнейших европейских чемпионатов прошедшего месяца — **Eurocup 5** и **Lan Arena 7**. **Toxic** и **Prozac** демонстрируют просто виртуозную игру. Смотрите, учитесь, восхищайтесь...

КЛУБЫ РОССИИ

На компакте вы сможете ознакомиться с информацией о компьютерных клубах России. Не обо всех, а исключительно о тех, владельцы которых прислали нам адрес своего клуба, контактный телефон, данные по установленным компьютерам и так далее. Редакция выражает уверенность, что информация будет вам полезна.

Смотрите в разделе "ИнфоБлок".

ДЕМОБЛОК

Составители:
"Демо-версии" и "Патчи" — Святослав Торик
"Трейнеры" — Армен Есаулов

Демо-версии

Как обычно: что конкретно пойдет на диск, пока что неизвестно и будет решаться в последний момент. Есть мнение, что влезет **Farscape: The Game**, ролевая стратегия по мотивам одноименного телесериала. Также можете ожидать **Stronghold: Crusader**, аддон к одной из наиболее интересных стратегий прошлого года. Ну и плюс по мелочи, а также то, что может выйти за пару дней до сдачи материалов по компакт-диску.

Патчи

Сегодня у нас слегка необычный выпуск "Патчей". Помимо обычных игровых патчей, среди посетителей этого диска завелся патч для... самого диска. Дело в том, что предыдущий компакт-диск во многих случаях не заводился под системами типа Windows 2000 и Windows XP. По сему поводу, помимо прочих мер, нами был выпущен патч, разрешающий данную проблему. Подробнее об этом вы сможете прочитать на текстовом блоке "Запуск августовского компакта", который находится где-то поблизости от этих строк. А в остальном...

"Disciples 2: Канун Рагнарека"
Версия: **Patch 2** Рейтинг: **4/5**.
"Герои Меча и Магии IV"
Версия: **1.13** Рейтинг: **5/5**.
"Герои Меча и Магии IV"
Версия: **Обновление 4_2** Рейтинг: **3/5**.
"Демиурги"
Версия: **1.07** Рейтинг: **5/5**.
"Джаз и Фауст"
Версия: **Обновление 2** Рейтинг: **3/5**.
"Меч и Магия IX"
Версия: **Обновление 2** Рейтинг: **3/5**.

Объяснение рейтинговой системы, описания патчей и все остальное читайте на компакте.

Трейнеры

Куда ж настоящему игроману без трейнеров? Просили? Получайте!

Airline Tycoon, Antz Extreme Racing, Ballistyx, Black and White, Command & Conquer: Yuri's Revenge, Extreme Paintbrawl 4, Half-Life: Blue Shift, Half-Life: Opposing Force, High Rollerz, Hoyle Casino 2002, Legion, Middle East '67, Overlord, Panzer Campaigns — Normandy '44, Pirate Isles, Privateer's Bounty: Age of Sail II, Real War, Soldier of Fortune 2: Double Helix, Space HoRSE, Water in Fire, Worlds of Billy 2.

*Подробное описание всех трейнеров вы найдете на диске, зайдя в раздел **"Трейнеры"**. Особо нуждающиеся там же смогут прочесть краткое объяснение, что такое трейнеры и с чем и как их едят.*

ЗАПУСК АВГУСТОВСКОГО КОМПАКТА

Уже после того, как тираж предыдущего, августовского номера **"Игромании"** был отпечатан, мы узнали, что последние изменения, внесенные нами в движок прилагаемого к нему компакт-диска, на некоторых машинах могли приводить к некорректной работе компакта под старшими версиями Windows, а именно — **Windows XP** и **Windows 2000**.

Если у вас проинсталлирован Windows XP либо Windows 2000, то, вероятно, компакт прошлого номера либо не захотел у вас запускаться вообще, либо запустился с критическими ошибками. Под Windows 95/98 подобной проблемы не возникало.

На практике, компакт-диск можно запустить под Windows XP, если воспользоваться мастером совместимости программ, что многие и сделали. В случае же с Windows 2000 не обойтись без использования подготовленного нами патча. Ну и, как крайний вариант, если у вас проинсталлированы одновременно и Win2000/XP, и Windows 98, то вы можете загружаться под Windows 98 и тогда уже запускать компакт.

Это было кратко. Теперь — подробнее.

Запуск CD №08 под Windows XP

Для **запуска под Windows XP** надо выполнить ряд простейших операций. Вам надо сделать следующее:

2.1. Вставляйте компакт-диск в CD-ROM дисковод. Запускайте **Windows Explorer (Проводник)**. Выбирайте компакт-диск. В корне компакта вы увидите файл ***disk.exe***.

2.2. Щелкните правой кнопкой мыши на ***disk.exe***. В появившейся менюшке выбирайте пункт **Properties (Свойства)**.

2.3. В верхней части возникшего перед вами окошка выбирайте вторую закладку — **Compatibility** (в русской версии — вероятно, **Совместимость**).

2.4. Ставьте галочку около **Run this program in compatibility mode for:** и ниже выбирайте **Windows 98 / Windows ME**.

2.5. Нажмите **OK**, чтобы изменения вступили в силу.

2.6. Собственно — все. Двойным щелчком на файле ***disk.exe*** вы запустите августовский компакт-диск.

По идее, если Windows XP будет работать корректно, то вам придется выполнять эту всю операцию лишь единожды: система запомнит все настройки, и при следующем запуске компакт уже пойдет без проблем.

Запуск CD №08 под Windows 2000

Для решения проблемы с запуском нами был изготовлен патч, использование которого позволит вам запускать компакт-диск на Windows 2000/XP. Патч находится на этом компакт-диске в разделе **"Патчи"**. Инструкция по пользованию патчем — там же.

Заключение

На этом все. Мы огорчены больше вашего, что подобная ошибка возникла. Увы, но предусмотреть все скрытые подставы и ловушки, которые готовят многочисленные варианты Windows, подчас оказывается невозможным.

Сейчас компакт уже работает как прежде — на всех операционках семейства Windows. Редакция журнала "Игромания" приносит вам свои извинения и искренне надеется, что это был первый и последний раз, когда подобная неполадка с нашим компакт-диском возникла.

Редакция журнала "Игромания"









DEATHMATCH

Unreal Tournament: GODZ



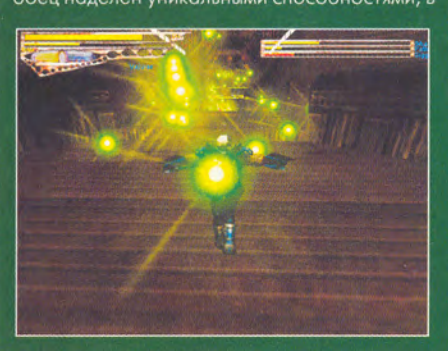
Абсолютный мегахит из раздела **"Deathmatch"** позапрошлого, **7-го** номера **"Игромании"**, не попавший на компакт из-за своих астрономических размеров. Но теперь свободное место появилось, да и количество писем от читателей с требованием (были даже угрозы) выложить мод превысило все мыслимые пределы. Ну что ж — сердца у нас не железные, столь мощному читательскому напору противостоять мы не в силах. Заказывали — получите. И распишитесь. Пулеметной очередью на бренном теле врага.



Чтобы вы вспомнили — перефразировка-цитата той статьи. Одним абзацем.

В **GODZ** вы играете за, условно говоря, богов. Которые сражаются известно за что — за фраги. Поначалу все это очень напоминает **Mortal Kombat** — те же линейки жизни, бойцы в красивых стойках, разве что счетчика времени нет. Но потом понимаешь, что файтинга здесь ненамного больше, чем в оригинальном **UT**. Суть игры не изменилась — требуется изничтожить противника любыми доступными способами. Вот только никакого оружия на картах нет, как, впрочем, и аптечек/брони/артефактов. Зато каждый боец наделен уникальными способностями, в основном деструктивного характера. Среди них — лазеры из глаз, файерболы из рук и пушечные ядра непонятно откуда. Разумеется, богам доступны сверхзвуковые скорости бега и способность летать.







И заключение: "А пока остается констатировать: у **GODZ Team** получилось. Мод безумно динамичный, вполне традиционный, чтобы не оттолкнуть от себя любителей классического "Анрила", и достаточно оригинальный, чтобы не дать игрокам заскучать через пару матчей. **"Игромания"** рекомендует!"

Для установки **GODZ** необходим **Bonus Pack 4: The Christmas 2000 Pack**. Поэтому мы оный бонус-пак выкладываем повторно. Он принесет много радостей детишкам, поскольку содержит 2 ремикса оригинальных карт (Lament и Facing World), 10 новых карт для 4 режимов игры (CTF, DM, DOM, TDM) и 2 новых модели со скинами для них. Так что если вы еще не установили его — спешите сделать.

А вот **NoDelta Patch**, который тоже непременно требуется, если у вас не **английская 436-версия UT**, мы выкладывать не будем. Потому как он был на компакте прошлого номера. Надеюсь, вы бережно храните архивы? Или столь же бережно патчите **UT**? Тогда проблем не будет.

Подробнее о **GODZ** можете прочитать на компакте. Там имеется дубликат текста из **"Deathmatch"** 7-го номера. И там же инструкция по установке. Как обычно.



















ПО ЖУРНАЛУ

Составители: Алексей Кравчун, Федор Усаков, Олег Полянский, Николай Пегасов, Денис Давыдов и Геймер

Rulezz&Suxx

Галерея

Звезды нынешней выставки достижений скриншотного хозяйства — **Zanzarah** и, конечно, **Syberia**. Две игры, которые мне почему-то хочется назвать женскими. Не в смысле, что они для женщин, а в смысле, что женского они роду — и по названиям, и в плане половой, пардон, принадлежности героев. То бишь героинь, в данном случае. Обе красавицы, комсомолки и где-то даже спортсменки. Одна Кэт, другая Эми. Одна Эми, другая — Кэт. Три буквы, как ни крути. Все очень по-женски. Так что смотрите, мужики. Любуйтесь.

Территория разлома

Статья "Поколение ¡DOOM"

Ауух, старые думеры! Ауу, новые думеры! Ау даже те, кто про **Doom** слышал только от дедушки в сказке на ночь. Общая тревога, короче! Всем встать.

Doom идет.

Есть такое выражение — "годы красят". Ну, кого они там красят и чем — дело десятое, но компьютерных игр это точно не касается. Они тоже стареют, причем куда быстрее, чем творения в иных развлекательных сферах. Но **Doom**, хоть и стар, все еще продолжает оставаться суперстар, вы не находите? Игра-веха, игра-поколение. Воспоминания вышибают слезу. Слеза летит на пол и разбивается насмерть. Она не вечна, в отличие от **"Дума"**. Хотите посмотреть, как преображается вечность под кистями умелых реставраторов? Милости просим — дверь в **¡Doom** теперь открыта для каждого. Для каждого читателя **"Игромании"**. Входите без стука, чтобы не спугнуть их — импов, зомби и какодемонов. Они снова готовятся стать дичью на вашей охоте. Но теперь это куда более современная дичь. Она состоит из полигонов. Она трехмерна, как октаэдр. Она ждет своего залпа из трехмерной двустволки. Последнего, решающего, заключительного. Вернитесь в прошлое и умойтесь вечностью. Как всегда, она густая, липкая и красного цвета. **¡Doom** ждет вас.

Статья "Цифровые вертушки"

Демо-версии программ **MJ Studio**, **Tactile 12000**, **BPM Studio** и **Traktor**.

Вскрытие

Статья "Угонщик в Москве"

1. **Gxteditor** — программа для создания и редактирования gxt-файлов.

2. **IMG** — утилита для распаковки/запаковки img-файлов.

3. **Gta3reshack** — уникальный редактор для GTA3 с огромными возможностями. Применяется в основном для работы с графикой в формате игры.

4. **Audioeditor** — программа для вытаскивания звуков игры из архивов. Поставляется с исходными кодами на Pascal.

Мастерская

Статья "Рудокопы тибериумных копей"

1. **Gmax** — бесплатная облегченная версия 3D Max — утилита **Gmax**. В программе реализованы все основные функции полного пакета, обрезаны лишь "тонкие" функции.

2. Статья **"Трехмерное ателье"**, опубликованная в пятом номере "Мании" за этот год.

Почта "Мании"

Количество талантливых геймеров впечатляет. Еще пара месяцев, и журнал "Игромания" сможет выпустить сборник фантастических рассказов на тему компьютерных игр. Конкретно в этом выпуске мы повторяем былину **"Сказъ про то, как два чела по правду ходили"** производства товарища **Vanger'а**; также читайте алиено-отождественный **"Мурвк"** и актуально-оптимистический **"Продажа пиратской продукции"** от **Сидоренко Павла Александровича**; кроваво-каунтерстрайковский **"Жизнь Бота"** авторства **Kristian** и программистско-креативистская **"Пыль"**, которую всем читать до конца и чьим автором является некто **КаВ**.

Кроме того, сладкая парочка стихотворений по **Fallout** и **Quake II** и весьма познавательный аналитический материал, посвященный теме искусственного интеллекта.

В качестве необычного аддона выступает самопальная игра **"Пытка"**, написанная одним нашим читателем под впечатлением июльской "Почты". Сразу оговорюсь, что "детям до шестнадцати" запускать ее строго запрещено.

Добавлю также, что на компакте эти материалы следует искать в разделе **"ИнфоБлок"**. Все, кроме игры "Пытка", которая публикуется нами в разделе **"По журналу"**.

Вне компьютера

Блок от "Ролемансера"



"Ролемансер" (www.rolemancer.ru) — ведущий российский сайт по внекомпьютерным играм, совместно с которым создается данный раздел на компакте.

ФАЙЛЫ

1. Готический модуль AD&D: From the Shadows.

2. D&D: новые монстры, заклинания и сеттинг Oathbound.

3. Warhammer Fantasy: карты заклинаний.

4. Stalingrad: правила варгейма и сценарий.

5. LotR TCG: деклисты.

СТАТЬИ

Статья Константина Асмолова и Mike'а о жанрах ролевых систем.

Все файлы размещены в разделе *"Вне компьютера" (раздел "По журналу")*. Все статейные материалы размещены в *"ИнфоБлоке"*.

Magic: The Gathering

Как обычно, набор деклистов и обновления правил.

Не забудьте, что в "Софтверном наборе" всегда выкладывается необходимая для игрока в MTG программа Magic: Suitcase.

Обратите также внимание на программу Magic Box! Это отечественный аналог Magic: Suitcase, и рассказывается о нем в "Софтверном наборе".



МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Составители: Святослав Торик и Геймер

Скринтурс #09. Сентябрь

Начало учебного года. Ручки, тетради, преподаватели, скучные (или веселые) занятия, практикумы. Как отвлечься от всего этого? Очень просто — достаточно поучаствовать в Скринтурсе! Как минимум десять минут альтернативной мозговой работы гарантируются. И игра **"Версаль 2"** от **"Нивала"** и **1С** — пяти победителям!

Героический Конкурс

На компакте вы найдете подборку из первых карт, пришедших на конкурс. С информацией из "карто-паспортов", с нашими комментариями и со скриншотами. Играйте, определяйте лучших!

А еще мы, конечно же, повторяем правила для Героического Конкурса и выкладываем **паспорт карты** (файл в формате txt; такой паспорт вам необходимо приложить к карте, отправляя ее на конкурс).











СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Составление и подборка: Святослав Торик

Гвоздь номера

BenchMarX

На мой взгляд, это — наиболее объемный системный монитор. Состояние процессора, материнской карты, видеоплаты, а также других устройств. Не умеет, кажется, только температуру процессора показывать и состояние наушников. При всем при этом — абсолютно бесплатно.

Тип программы: простейший **freeware**.

РЕЙТИНГ
■■■■■■■■■■

Свежатина

AS mp3 player

Очередная альтернатива небезызвестной программе Winamp. Играет, правда, только mp3. Зато компактный, с необычным интерфейсом в виде приставочного джойстика. Такой просто приятно показать, скажем, девушке. Или другу подарить (благо весит этот плеер всего полдискеты, в отличие, скажем, от Winamp).

Тип программы: полный **freeware**.

РЕЙТИНГ
■■■■■■■■■■

English Trainer

Отличная программа для подтягивания английского языка на примере идиом, редко используемых фраз и простейшего построения предложений. Отличается, во-первых, грамотным подходом к делу (фраза, к которой даются варианты переводов), а во-вторых, тонким английским юмором. Практически на каждое ваше действие идет реакция программы, например, "Не угадал? Ничего, со мной тоже так было" или стандартное "Молодец. Возьми с полки пирожок".

Тип программы: халявный **freeware**.

РЕЙТИНГ
■■■■■■■■■■

jBooster

Данная утилита предназначена для веб-мастеров, дизайнеров и людей иных профессий, связанных с графикой и картинками. Так вот, эта программа занимается тем, что переименовывает, создает "превью" (они же thumbnails) и проводит некоторые другие операции над массами картинок. Поддерживаются форматы JPG и BMP. Рекомендуется как минимум к просмотру. А там сами поглядите — надо или нет.

Тип программы: совсем **freeware**.

РЕЙТИНГ
■■■■■■■■■■

Magic Box

Вариация на тему Magic Suitcase. Каталог карт из Magic: The Gathering, позволяющий просматривать и фильтровать карты по вашим предпочтениям. Самое главное и кардинальное отличие — русификация всех имеющихся карт. К сожалению, пока что присутствуют не все сеты и наборы, но ожидаются в скором времени. Еще из интересного: если у вас установлена Magic Interactive Encyclopedia (чье отличие от MTG Online разве что в отсутствии возможности играть драфты), то вы можете "прикрутить" картинки и карты из базы "Энциклопедии" в Magic Box. Разумеется, базу можно пополнять вручную, редактировать карты и создавать колоды, в последующем тестируя их через Magic Interactive Encyclopedia.

Тип программы: самый что ни на есть **freeware**.

РЕЙТИНГ
■■■■■■■■■■

Renamer 2002

Эта программа предназначена для переименования и сортировки огромных массивов файлов. Умеет добавлять необходимые буквы и цифры в начале или в конце названия файлов (перед расширением), может перемещать созданные файлы в другой каталог, удалять старые и даже запоминать, в какой директории последний раз происходило дело. Есть вариант интерфейса на английском языке.

Тип программы: обычный такой **freeware**.

РЕЙТИНГ
■■■■■■■■■■

Snow Storm

Просто забавная утилита, которая в буквальном смысле сыплет снегом на монитор. Сидите вы, скажем, в ворде, и работаете. И тут бац — снежинка. Потом другая. Потом третья. А потом снег начинает валить валом. Регулируется скорость падения снега. Иконку всегда видно в трее, поэтому подсунуть Snow Storm в автозагрузку достаточно проницательному приятелю окажется не лучшей затеей.

Тип программы: натуральный **freeware**

РЕЙТИНГ
■■■■■■■■■■

Добавления

Dirty Little Helper (два модуля)

Два новых модуля для DLH: **PC0213** и **PC0214**. С начала этого года было выпущено **четырнадцать** модулей, из них два свежайших представлены на этом компакт-диске. Напоминаю, что для запуска модулей вам понадобится последняя версия базовой программы DLH, которую вы найдете в **"Стандартном наборе"**.

Picture Pump

Если вы помните, мы уже выкладывали эту замечательную программу. Ее свойство заключается в том, что с ее помощью вы сможете выкачивать из Интернета картинки, индексированные по одному алгоритму. Например, если в одной веб-папке лежат картинки типа screen01.jpg, screen02.jpg и так далее, то вам достаточно указать адрес первой картинки (screen01.jpg) и указать программе, в каком месте подставлять новую цифру и на сколько должна расти арифметическая прогрессия. Выкладываемая версия Picture Pump широко известная в узких кругах как **1.7**.

Тип программы: абсолютнейший **freeware**

The Bat!

По просьбам наших телезрителей мы выкладываем самую последнюю на момент сдачи компакта версию этого наиболее популярного почтового клиента. Маркируется она как версия **1.61**, к ней же отдельным файлом прилагается официальный "русификатор".

Тип программы: тридцатидневный **shareware**

Антивирус Касперского

Кумулятивный апдейт за август 2002. В базе данных Лаборатории Касперского уже **57427 вирусов**!

Плагины для WinAmp

Новые дополнения для WinAmp.

VidAmp plug-in. Плагин, позволяющий проигрывать различное видео. Поддерживаются AVI, MPEG, MOV (QuickTime) и IFF ANIM. Для первых двух используются установленные драйвера Windows MCI, для MOV необходимо проинсталлировать Apple Quick Time, а для ANIM достаточно встроенных драйверов.

LineIn plug-in. Данное добавление позволяет использовать WinAmp в качестве программы записи звука, идущего в Line-in вход вашей звуковой карточки. Можно использовать микрофон, переходник с магнитофона или радиоприемника или иное другое устройство. После установки внимательно прочитайте readme — так, на всякий пожарный.

Все плагины находятся в одном архиве. Распакуйте его в любую директорию и последовательно запустите все exe-файлы. После чего следует запустить саму программу и выбрать **Options -> Plugins**. Там выбрать нужный плагин и запустить его.

Стандартный набор

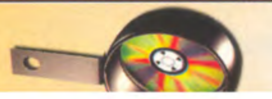
Magic Suitcase. Крайне полезная программа, предназначенная для любителей **Magic: The Gathering**. Является справочником по картам для MTG и тестовой площадкой для проверки собственных колод. Проста и удобна в использовании. Помимо самой программы, мы выкладываем модуль со всеми картами, включая неформальный сет **Unglued** и самый свежайший (на данный момент) набор — **Judgment**, который вы найдете в рубрике **"Добавления"**.

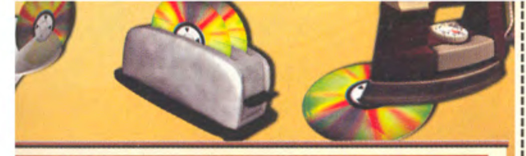
Magic Trainer Creator. Специальная утилита, предназначенная для ломания игр, которые хранят данные об игровом процессе в оперативной памяти (а это делает подавляющее большинство игр). Легко позволяет изменить количество жизней, денег и прочих ресурсов, без которых ох как сложно выиграть. Плюс необходима игроку, который собирается сломать игрушку, пользуясь информацией из рубрики **"КОДекс"**.

Также мы выкладываем свежайшую базу для программы **Dirty Little Helper**. ВНИМАНИЕ! Без этой версии базы вы не сможете воспользоваться свежими дополнениями!

А еще на компакт выкладывается **DivX 5.02**, без которого, помимо прочего, вы не сможете посмотреть заставочный ролик, и — *внимание, новинка стандартного набора!* — гениальнейший отечественный архиватор **WinRar 3.0**, с помощью которого создано большинство архивов, находящихся на нашем компакте (а остальные созданы с помощью более ранних его версий).



ДРАЙВЕРА

Составитель: Дядя Федор

Драйвера **NVIDIA Detonator XP ver.30.82** для **Windows 98/Me, Windows 2000/XP** и **ver.30.83** для **Windows NT 4.0** от **11** июня **2002** года. Самая последняя и официально сертифицированная версия, задорно сверкающая свежепришлепнутым клеймом **WHQL**. На всякий случай напомним нашим не постоянным читателям, что сертификат качества **Windows Hardware Quality Labs** получают только тщательно проверенные и оттестированные драйвера, снабженные удобной утилитой инсталляции и подробной документацией по установке.

Ничего конкретного о внесенных изменениях на сайте не сказано. Скорее всего, суть и смысл данного драйвера — это дальнейшая оптимизация и отладка софта под линейку **GeForce4**.

Как и предыдущие версии в линейке **Detonator XP**, данный драйвер поддерживает все чипы, выпускаемые и выпускавшиеся ранее компанией **NVIDIA**, начиная с **RIVA TNT2/TNT2 Pro**.

Неофициальные и невероятно продвинутые для любительского уровня драйвера под линейку карт **Sound Blaster, Sound Blaster Live!** и **Sound Blaster Audigy** от команды **kX Project**. Пакет отштампован версией **5.00.3522** и оптимизирован под нужды профессиональных музыкантов и диджеев. В комплекте имеется собственно **WDM**-драйвер, специальным образом модифицированный для минимального времени отклика в **DirectX** (так как я не музыкант, зачем это нужно, не знаю), и мощный навороченный миксер, по функциональности и обилию фишек больше напоминающий какой-нибудь музыкальный редактор. Графический интерфейс пользователя прост, удобен и как это сейчас модно, поддерживает скины.

Отмечу, что для игрушек этот драйвер не подходит. Во-первых, по причине своей четкой заточенности под профессиональных музыкантов, во-вторых, из-за отсутствия поддержки **EAX**.

На компакте помимо архива с драйверами наличествуют набор необходимых **DLL**-библиотек и два симпатичных скина. Полный список поддерживаемых звуковых плат опять смотрите на компакте.

ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

ИНФОБЛОК

То, что есть всегда

1. Перечень номеров "Мании" с указанием, в каких номерах (из числа еще присутствующих на складе) какие руководства и прохождения публиковались (на страницах журнала или на компакте).

ВЫ МОЖЕТЕ ЗАКАЗАТЬ ТРЕБУЮЩИЕСЯ ВАМ НОМЕРА.

2. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию **Magic Trainer Creator** в немирных целях и инструкция **по установке файлов в "Deathmatch"** (слегка обновленный вариант).



РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ
1. Neverwinter Nights
2. Age of Wonders II: The Wizard's Throne
3. Grand Theft Auto III
4. Warcraft III: Reign of Chaos
5. Syberia

KODeX
БАЗА КОДОВ ДЛЯ 700 ИГР

ИГРОВАЯ ЗОНА
Тема компакта!
Half-Life: Nuclear Winter
Дополнения для игр
01. Ил-2: Штурмовик
02. Крутой Сэм (Serious Sam)
03. Age of Empires II: The Conquerors
04. Counter-Strike
05. Disciples II
06. Dungeon Siege
07. Elder Scrolls III: Morrowind
08. Empire Earth
09. Grand Theft Auto 3
10. Half-Life
11. Heroes of Might and Magic III
12. Heroes of Might and Magic IV
13. Jedi Knight II: Jedi Outcast
14. Max Payne
15. Microsoft Train Simulator
16. Neverwinter Nights
17. Операция Flashpoint: Cold War Crisis
18. Quake III Arena
19. Red Alert II
20. Soldier of Fortune II: Double Helix
21. Stronghold
22. Star Wars: Galactic Battlegrounds
23. The Sims
24. Zeus: The Master of Olympus
25. Zoo Tycoon

CheMax v1.6
Коды для 3960 игр

Дополнения к "Игровой зоне"
Y2k Tetris, "Одень куклу Вуду", Xiao-Xiao

Работы читателей "Мании"
Демиурги, Ил-2: Штурмовик, Counter-Strike, Diablo II, Starcraft, Игра W&D, Обои

ДЕМОБЛОК
Демо-версии
Farscape: The Game
Stronghold: Crusader
Другие демо-версии

Патчи
Disciples 2: Канун Рагнарека Patch 2
Герои Меча и Магии IV v.1.13
Герои Меча и Магии IV Обновление 4_2
Демиурги v.1.07
Джаз и Фауст Обновление 2
Меч и Магия IX Обновление 2
Патч для CDN№08 "Игромании"

Трейнеры
Airline Tycoon, Antz Extreme Racing, Ballistyx, Black and White, Command & Conquer: Yuri's Revenge, Extreme Paintbrawl 4, Half-Life: Blue Shift, Half-Life: Opposing Force, High Rollerz, Hoyle Casino 2002, Legion, Middle East '67, Overlord, Panzer Campaigns — Normandy '44, Pirate Isles, Privateer's Bounty: Age of Sail II, Real War, Soldier of Fortune 2: Double Helix, Space HoRSE, Water in Fire, Worlds of Billy 2

DEATHMATCH
Quake III Arena
Модификация Fobik

Unreal Tournament
Модификация GODZ
Модификация TeleFrag Gun
Модификация Arsenal
Модификация Who Pushed Me
Утилита UMOD Tool

Counter-Strike
Иллюстрации для руководства

Киберспорт
Реплеи Warcraft III
Демки Quake 3 Arena

Клубы России
Имена и явки

ПО ЖУРНАЛУ
Rulezz&Suxx
Галерея

Вскрытие
Статья "Угонщик в Москве": Gxteditor, IMG, Gta3reshack, Audioeditor

Мастерская
Статья "Рудокопы тибериумных копей": Gmax

Почта "Мании"
Самопальная игра "Пытка"

Территория разлома
Статья "Поколение jDOOM": собственно jDoom и причиндалы к нему
Статья "Цифровые вертушки": демки MJ Studio, Tactile 12000, BPM Studio и Traktor

Вне компьютера
Блок от "Ролемансера"
1. Готический модуль AD&D: From the Shadows.
2. D&D: новые монстры, заклинания и сеттинг Oathbound.
3. Warhammer Fantasy: карты заклинаний.
4. Stalingrad: правила варгейма и сценарий.
5. LotR TCG: деклисты.

Magic: The Gathering
Дек-листы, обновления правил, прочее

МОЗГОВОЙ ШТУРМ
Скринтурс №09. Сентябрь
Конкурс не для слепых!

Героический Конкурс
Первая подборка: конкурсные карты!

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР
Гвоздь номера
NeBenchMarX

Свежатина
AS mp3 player, English Trainer, jBooster
Magic Box, Renamer 2002, Snow Storm

Добавления
Dirty Little Helper: модули PC0213 и PC0214
Антивирус Касперского: апдейт за август 2002
Picture Pump 1,7
The Bat! 1.61 + русификатор
Плагины для WinAmp: VidAmp и LineIn

Стандартный набор
Magic Suitcase
Magic Trainer Creator
DivX 5.02
WinRar 3.0
База Dirty Little Helper

ДРАЙВЕРА
Драйвера NVIDIA Detonator XP ver.30.82 для Windows 98/Me, Windows 2000/XP и ver.30.83 для Windows NT 4.0 от 11 июня 2002 года.

ИНФО БЛОК
1. Статья о жанрах ролевых играх
2. Стихи и рассказы
3. Многое другое

(С) ИГРОМАНИЯ



3. Сводная таблица **КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ РОССИИ**.

4. Информация **о работавших над компактом, о музыке и о ролике на компакте**. Всевозможная информация, короче говоря.

То, что есть только на этом компакте

1. Статья о жанрах ролевых систем, предоставленная порталом **"Ролемансер"**.

2. Уйма всяческих рассказов и стихотворений, поступивших из **"Почты Мании"**.

РАБОТА С КОМПАКТОМ НАПРЯМУЮ

В директории **\DRAFT** на компакте в формате **.RTF** лежат исходники всех текстовок, которые пошли на компакт. Если вы предпочитаете работать напрямую или если вдруг оболочка у вас не запускается или глючит — ищите там подробности по инсталляции и вообще развернутые описания всего того, что на компакте находится. Единственное, что в этом каталоге может отсутствовать, это некоторые материалы "ИнфоБлока".

Файлы **.RTF** открываются любым нормальным текстовым редактором, включая **Word Pad** и **Microsoft Word**. Рекомендуется последний.

Подробности о том, как работать с компактом напрямую, читайте в файле **CD:\DRAFT\readmel.rtf**. Там четко и понятно излагается структура тройного соответствия: ***разделы "CD-Мании" — оформление rtf-файлов — директории на компакте.***

Файлы, находящиеся на компакте, запакованы с помощью **WinRar 3.0**. Вы найдете его по адресу **CD:\Soft\Standard\WinRar**. Учтите: прежние версии **WinRar** не умеют распаковывать архивы, сделанные в **WinRar 3.0**.

Вступительный ролик, находящийся на компакте, лежит в корне компакта: **CD:\1.avi**. Для просмотра потребуется установить кодек **DivX**, который вы легко найдете по адресу **CD:\Soft\Standard\DivX**. Просматривать ролик лучше всего с помощью **DivX Player**, который устанавливается вместе с кодеком. Примите во внимание: системные требования у ролика гораздо выше, чем у оболочки компакта.

Музыка, находящаяся на компакте, пребывает в каталоге **CD:\XA**, а перечень композиций вы можете посмотреть в файле **CD:\music.txt**. Играется музыка с помощью **WinAmp** или любого другого mp3-плеера.

Успешной вам навигации на компакте "Игромании". ■

CD-МАНИЯ

Редактор рубрики "CD-Мания" и компакт-диска: ГЕЙМЕР (gamer.sobaka.igromania.ru).
Редактор "Игровой зоны":
АЛЕКСЕЙ КРАВЧУН.
Программирование компакт-диска:
ДЕНИС ВАЛЕЕВ aka ДИОНИС.
Дизайн оболочки компакт-диска:
ИЛЬЯ 'J.B.' ГАЛИЕВ.
В подготовке компакта принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала "ИГРОМАНИЯ". Вторая половина оказывала моральную поддержку первой. ■




Sarcastic Parro
retro_parrot@yahoo.co

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Battle Realms: Winter Of The Wolf

Жанр:	RTS
Издатель:	Ubi Soft/Crave
Разработчик:	Liquid Entertainment
Похожесть:	Battle Realms
Системные требования:	CPU 450 MHz, 128 Mb RAM
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Сентябрь 2002



Winter Of The Wolf — официальный аддон к трехмерной RTS **Battle Realms**, вышедшей этой зимой. То была, как вы помните, просто хорошая стратегия по мотивам культуры и мифологии японского средневековья, основательно сдобренная всевозможными вольностями в стиле фэнтези. Прежде всего, **Battle Realms** интересна своими нестандартными для жанра правилами (в особенности по части "добычи" ресурсов и способов апгрейда юнитов и строений). Но, в принципе, в ней нет ничего сверхъестественного — просто симпатичный клон с современным быстрым движком, который позволяет уверенно соперничать с **WarCraft 3** по качеству графики.

В оригинальной игре присутствовало несколько враждующих кланов: за "хороших" Dragon и "плохих" Serpent можно было играть в сингл, а кланы Lotus и Wolf были представлены только в мультиплеере. Действие **Winter Of The Wolf** происходит за семь лет до событий **Battle Realms**, когда клан Dragon еще не был основан, а подозреваемый в убийстве отца наследник клана Kenji все еще пребывал в изгнании.

Аддон состоит из одной кампании в 12 миссий. Играем за клан Wolf. Цель затеваемой войны — освободиться от гнета некромантов Lotus. Первые четыре битвы разворачиваются в шахтах, где всем заправляет правая рука главы клана Serpent — Yvaine, волшебница с садистскими наклонностями. Лидер клана Wolf Greyback узнает о планах Yvaine использовать древний артефакт "Череп Белого Волка" в непонятных, но, конечно же, грязных целях — и тут же поднимает восстание.



Выбравшись на поверхность, вы обнаружите, что условия существо[ва]ния сильно изменились. Используя артефакт, Yvaine устроила нечто врод[е] глобального похолодания. Сочная травка погребена под метрами снег[а], рыбки замерзли в пруду — в общем, стоит основательный дубильник, а ри[с] (основной ресурс игры), как известно, в условиях перманентной зимы ра[с]тет не очень-то. Вот вам и готово развлечение.

В войска противоборствующих сторон будут зачислены по два класс[а] боевых юнитов и по одному новому герою на каждый клан. Также в спи[с]ках строений каждого клана прибудет доступных конструкций и апгрейдо[в].

Геймплей, графика, модели юнитов — все останется прежним. Так[им] образом, к октябрю у нас на руках будет такой вот небольшой, но акк[у]ратный аддончик. Рекомендуется любителям оригинальной **Battle Realms**.

Deadly Dozen: Pacific Theater

Жанр:	Тактический экшен
Издатель:	Infogrames Entertainment
Разработчик:	nFusion Interactive
Похожесть:	Deadly Dozen, Hidden and Dangero[us]
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Октябрь 2002

Окрыленные успешными (что странно!) продажами **Deadly Dozen** ра[з]работчики, как это обычно бывает, решили слабать сиквел. Да такой, что с сюжетом вдвое сильнее прежнего, кучей прибамбасов, долгожданны[м] мультиплеером и совсем без багов. Сказано — сделано. Даже писате[ля] наняли, чтоб миссии помог сделать захватывающими.

В сиквеле **Pacific Theater**, как и в оригинальной **Deadly Dozen**, сюже[т] закручивается вокруг группы элитных американских солдат. Как вы понял[и], на этот раз наши 12 злобных гринго зададут хорошего перцу желтолицы[м] чертям из тихоокеанского контингента Японской Империи. Во второй ча[с]ти им придется хорошенько полазить по Филиппинам, Окинаве и еще д[о]брой дюжине островов региона. Как и раньше, основная задача любой [из] 12-ти миссий — подрывная деятельность на территории противника. Пр[о]кравшись за основные оборонительные линии, маленький взвод способе[н] наделать много шума. Если в первой части игры все миссии сводились [к] максимально "тихому" выполнению довольно однообразных целей, то [на] этот раз разработчики обещают разнообразить задания и дать нам во[в]рьез попробовать прочность японской обороны на острие штыка.

Как и раньше, каждый из солдат уникален каким-то умением: незаур[яд]ной меткостью, талантом взрывника, взломщика, медика и тому подобно[е].





В специализациях бойцов изменений не предвидится. Зато появилась масса новых опций в управлении солдатами и целый арсенал экзотического оружия. Мачете очень эффективен в непроходимых джунглях, не говоря уже об огнемете. Даже самурайский меч в коллекцию включили — тогда американские солдаты очень даже ими приторговывали, но в качестве сувениров, а не оружия.

NHL 2003

Жанр:	**Симулятор хоккея**
Издатель:	**Electronic Arts**
Разработчик:	**EA Canada**
Издатель в России:	**СофтКлаб**
Похожесть:	**Любая NHL**
Системные требования:	**Не объявлены**
Мультиплеер:	**Интернет, локальная сеть**
Дата выхода:	**Осень 2002**



Каждый раз, заканчивая знакомство с очередной NHL, невольно задаешься вопросом, что нового еще можно привнести в эту игру. Сюда не насовать 30 новых монстров и сто видов оружия. Удел всех спортивных симов — регулярное наращивание графических мощностей (параллельно с системными требованиями), ну и, в отдельных случаях, улучшение физической модели. Этим и занимается Electronic Arts. Плавно, из года в год развивает графические возможности своего хоккейного тайтла, выплавливает ошибки и каждый раз добавляет какую-нибудь изюминку.

NHL 2003 от общего курса не отбивается: игрушка сменила движок и, соответственно, модели игроков и текстуры. Впрочем, пока на этот счет подробностей немного. Основные изменения приходятся на менеджмент и геймплей, хотя основными эти изменения, в общем-то, не назовешь — так, косметика.

Из самых значимых можно указать переработанное управление обманными движениями. Тут нас ждет система комбинаций не хуже, чем в Mortal Combat: для выбора нужного трюка жмем ключевую клавишу и одну из восьми клавиш на цифровой клавиатуре. Ходят слухи, что можно будет настраивать собственные финты и выкрутасы, но, похоже, что раньше осени они (слухи) не подтвердятся.



Вратарям и камерам повтора основательно вправят мозги. Первые научатся подстраиваться под вашу тактику, а вторые — тщательнее смаковать эффектные голы и опасные рикошеты. В экран вставят специальную шкалу, которая будет заполняться в зависимости от красоты вашей игры. Заполнив ее на 100%, вы сможете воспользоваться искусственным замедлением времени, чтобы в полной мере насладиться лучшими моментами игры. Прямо Max Payne какой-то!

Что касается менеджмента игроков, то тут тоже подул ветерок перемен. Отныне у нас на руках полная история достижений каждого игрока и его развития от игры к игре. Будут учитываться особенности его работы в прошлых играх.

И последнее. В NHL 2003 особое внимание уделено звуковому оформлению. Во-первых, NHL поддерживает Dolby Surround. А во-вторых, все эффекты — от лязга и скрежета коньков, зубов и клюшек об лед до обидных выкриков судьи и ответного мата игроков — записаны во время реальных игр. Фанатам рекомендую.

Остается только заметить, что сиквел уверенно опережает предшественника в качестве графики и дизайна уровней. Игра изобилует аутентичными локациями: аэродромами, разбомбленными городками, укрепленными пляжами, подвесными мостами в утреннем тумане — всем, что должно быть в хорошем продолжении.

Operation Steel Tide

Жанр:	**Аркада**
Издатель:	**Infogrames Entertainment**
Разработчик:	**Screaming Games**
Похожесть:	**Wolf Pack, Pearl Harbor: Defend The Fleet**
Системные требования:	**Не объявлены**
Мультиплеер:	**Интернет, локальная сеть**
Дата выхода:	**Сентябрь 2002**



Operation Steel Tide — одна из четырех аркад из пакета Operation производства Infogrames. Симулятор береговой батареи O. Blockade (аналог Beach Head) уже вышел и на поверку оказался просто конфеткой. Выход O. Tiger Hunt, симулятора танка Sherman, намечен на август. Следом за ним на "золото" отправится наш Steel Tide, и завершит сие победоносное шествие O. War in the Pacific — клон Pearl Harbor: Defend The Fleet. Его релиз запланирован на ноябрь сего года.

В O. Steel Tide мы управляем дизельной американской субмариной класса "Омега" времен второй мировой. Наша лодка отправлена в одиночный поход для действий на морских путях и в территориальных водах противника. Другими словами, от нас требуется торпедировать, топить, расстреливать из бортового орудия и пулеметов, забрасывать минами и гнилой картошкой все, что плавает/летает вокруг. Ну и временами отлеживаться на грунте, если уж совсем прижмут. Разработчики не поленились и напихали в игру массу оригинальных заданий и возможностей. Наша подлодка будет доставлять боевых водолазов для диверсий в портах противника, протискиваться сквозь противолодочные сети и минные заграждения, транспортировать секретные грузы...



Судя по скриншотам, игра изобилует оригинальными локациями в стиле, скажем, фильмов про Индиану Джонса. Там есть и секретные нацистские лодочные базы, спрятанные в жерлах потухших островных вулканов, штабы, нефтеперегонные заводы и судоремонтные верфи, притаившиеся в узких бухтах, а также ощетинившиеся орудиями линкоры, юркие торпедные катера, пикирующие бомбардировщики и целые косяки беззащитных тяжелых транспортов.

Вот, собственно, и все. Игра имеет шансы стать образцом своего жанра. Все задатки для этого у нее есть, и я уверен, что она в состоянии не только повторить успех O. Blockade, но и превзойти его — тема подводной войны еще свежа и не заезжена. Так что готовьте торпедные аппараты. Всплытие на перископную глубину этой осенью.

Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield

Жанр:	**Тактический экшен**
Издатель:	**Ubi Soft**
Разработчик:	**Ubi Soft Montreal**
Похожесть:	**Любой Rainbow Six**
Системные требования:	**Не объявлены**
Мультиплеер:	**Интернет, локальная сеть**
Дата выхода:	**Осень-Зима 2002**



Про **Raven Shield** мы уже писали в ***"Первом взгляде"*** за позапрошлый номер — но как только появились новые сведения, решили, что не грех написать еще разок. Для лучшего усвоения. Игра вряд ли настолько крута, чтобы удостоиться чести быть коронованной в "Центре внимания", но и не настолько замызгана, чтобы проигнорировать новую информацию о ней. Так что — читайте.

Общий концепт не претерпел каких-либо изменений. Как и раньше, это максимально приближенный к реальности симулятор операций по освобождению заложников, нейтрализации террористов и т.д. и т.п. **Rainbow Six** тем и уникален, что это не игрушечная война, а игра в настоящую войну. Сначала долгие минуты, требующие абсолютного внимания и полные нечеловеческого напряжения. Потом — молниеносная развязка, после которой одни задумчиво стаскивают маски и бредут к выходу, а другие остаются стекленеющими глазами разглядывать потолок. Все по-взрослому.

Как мы уже писали, **Raven Shield** выполнена на последней, самой хипповой модификации движка **Unreal**, который позволил разработчикам применить в игре новые пиротехнические эффекты, улучшенную модель повреждений и использовать прогрессивные технологии в дизайне уровней. Модели бойцов подверглись тотальной переработке — их не просто "одели" в новую высокодетализованную униформу, а создали заново, буквально с нуля.

Масса изменений ожидает нас и в управлении солдатами. Отныне можно будет не только изменять скорость бега и спуска/подъема по лестницам, но ползти на брюхе и даже лихо съезжать по перилам. Высунуть голову из-за угла теперь можно на разной высоте и с разной скоростью. Особого внимания требуют двери. Они обладают индивидуальностью. Можно буквально высадить трухлявую дверь ногой, а можно и без лишнего шума тихо отворить и просочиться внутрь. Есть даже такой нужный и долгожданный трюк с гранатой — приоткрываем дверь лишь настолько, чтобы пролезла граната, закатываем родимую внутрь и быстро закрываем ее там, внутри, чтобы не наесться осколков или дыма. Блеск! Только как все это будет работать?..

Физические характеристики оружия тоже несколько преобразятся. В частности, скорректированы отдача, влияние веса, зависимость стрелковых качеств от длины ствола и типа используемых патронов. Снайперов обрадуют тепловым сканером, который позволит "видеть" людей сквозь тонкие стены и двери. Всего в игре планируется 57 образцов вооружения, но наличие редактора **UnrealEd** позволит добавлять новые виды и изменять характеристики старых. Так что, по словам **Шона Мак'Канна**, брэнд-менеджера проекта, в **Raven Shield** будет больше стволов, чем в RPG заклинаний.

Последние основательные изменения затронули AI противников. Разработчики пытаются не только разнообразить варианты поведения террористов, но и приучить их работать в команде: не отбиваться от своих, ждать отставших, прикрывать друг друга. Что касается мультиплеера, то особых изменений в нем не ожидается.

Tom Clancy's Splinter Cell

Жанр:	**Экшен от третьего лица**
Издатель:	**Ubi Soft**
Разработчик:	**Ubi Soft Montreal**
Похожесть:	**Hitman: Code Name 47, Deus Ex**
Системные требования:	**Не объявлены**
Мультиплеер:	**Без подробностей**
Дата выхода:	**Октябрь 2002**



Splinter Cell — очень нетипичная для серии "Клэнси чего-то там" игрушка. Типично другое. Вот посудите сами: правительственный шпион-одиночка (для своих — Сэм Фишер) работает на агентство энной степени секретности. Живет Сэм в недалеком будущем, что само по себе не может не сказаться на разнообразии шпионских приборов для маскировки и уничтожения, которыми он на шпигован, как швейцарский нож лезвиями. Теперь мне остается сказать что игра будет насыщена захватывающей атмосферой предательских интриг и мистических заговоров в киберпанковском стиле "Миссия невыполнима", а потом аккуратно вывести слова **"Deus Ex"** после знака "равно" Вот это вполне типично. Похоже, что, пользуя чужие идеи и игростроительные мощности **Ubi Soft**, **Том Клэнси** станет самым богатым писателем за всю историю.

Ладно, чем попусту прыскать ядом, давайте лучше поговорим об этом Фишере. А Фишер парень очень непростой. Его агентство, так называемый Третий Эшелон, занимается исключительно грязными делами, мягко говоря, связанными с внешними интересами Штатов. Каждый агент полностью автономен и всегда действует в одиночку, не обладая всей информацией о задании — лишь небольшой, необходимой для выполнения частью. Так что правительство всегда сможет без потерь отбрехаться, если агента раскроют.

Но раскрыть парня вроде Фишера ой как непросто. Его арсенал и акробатические навыки делают его настоящим кибер-ниндзя. Он свободно карабкается по отвесным скалам, легко перемахивает через трехметровые заборы, взбирается по канату и чуть ли не ходит по потолку. Он может просунуть оптоволоконный кабель с видеокамерой в замочную скважину и спокойно наблюдать за вами. Оглянитесь на дверь, кстати... А приборами ночного видения и тепловыми сенсорами у него буквально набиты карманы.

Что касается графики и физической модели, то, по словам разработчиков, последняя версия все того же движка **Unreal** позволяет немало. Бы даже приведен пример с бутылкой, которая, если выстрелить в ее корпус разлетается на куски, а если отстрелить горлышко — продолжает стоять Перспективы ясны?

Говоря иными словами, **Splinter Cell** есть не что иное, как **Hitman** второго поколения. Если последний изредка удивлял причудами вроде удавки или перерезанного сзади горла, то в ожидаемом творении **Ubi Soft** подобные штучки будут встречаться буквально на каждом шагу. Например, можно будет хватать врагов в охапку и прикрываться ими от пуль как щитом или пользоваться электрошоком как средством дознания...



Vietcong

Жанр:	3D экшен
Издатель:	Gathering Of Developers (Take Two Interactive)
Разработчик:	Gathering Of Developers, Illusion Softworks, Pterodon
Похожесть:	Delta Force, Ghost Recon
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Осень 2002

Никто и не ожидал, что GOD зачахнет под суровой пятой Take 2 за какой-нибудь один сезон. Нельзя вот так, одним махом, сделать из Моцарта ширпотребщика Сальери. С другой стороны, GOD продался издателю не от хорошей жизни, и теперь, находясь на коротком поводке, мастера креатива занимаются исключительно проектами, рассчитанными на устойчивую прибыль. Экшен от первого лица Vietcong, несомненно, принадлежит к их числу.



Тем не менее, не все так однозначно с этим проектом. Просто взгляните на графу "Разработчик"! Видите, кроме прочих над ним трудятся чехи Illusion Softworks — кто же не помнит их Hidden & Dangerous?! Я клоню к тому, что у такого состава разработчиков плохой игры получиться не может. Если она вообще появится на свет, конечно.

Пресс-релиз Vietcong практически дословно повторяет анонсы Green Berets, Call Sigh: Charlie и прочих игр вьетнамской тематики. Элитный взвод армии США, так называемая "Команда-А", выполняет операции за линией фронта. Вполне возможно, кстати, что это та самая Команда А из сериала, но без черного фургона и без негра с ирокезом. В остальном под описание подходят. Так вот, говорю, спецгруппа из шести натренированных бойцов, и вы, разумеется, лидер. 20 захватывающих миссий. Вы с отрядом, изрыгая шквальный огонь, буквально прорубаетесь сквозь заросли и вьетконговцев, штурмуете укрепленные бамбуком вьетнамские деревушки и устраиваете засады — словом, веселитесь отчаянно и со вкусом. Разработчики уверяют, что в свободное от активной пальбы время вам придется слегка поворочать мозгами и проявить себя уже не в качестве меткого стрелка, а как опытного тактика.

Кроме того, обещается, что ощущения от всего вышеперечисленного будут многократно усилены симпатичной графикой и великолепным звуком. Хотелось бы верить. Ведь на практике джунгли с их флорой изобразить куда труднее, чем пустыню или катакомбы. Во всяком случае, лопухи-папоротники на скриншотах выглядят не хуже, чем в Hitman. Но и "туман", к сожалению, сгущается уже через каких-нибудь 40 игровых метров.

Напоследок хочу заметить, что разработчики немало внимания уделяют мультиплееру. В нем можно поиграть на стороне северо-вьетнамских ВС и применить на практике все 25 видов оружия. Да и вообще — интересно повоевать в густых зарослях джунглей, вслепую, когда каждый куст может оказаться прибежищем снайпера.



Will Rock

Жанр:	3D экшен
Издатель:	Не объявлен
Разработчик:	Saber Interactive
Похожесть:	Serious Sam
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Не объявлена



Недавно североамериканская фирма Saber Interactive анонсировала экшен от первого лица Will Rock. Saber появилась на свет около двух лет назад, и в ее рождении немаловажную роль сыграли русские программисты. Они и сейчас составляют основу дизайнерского отдела фирмы, расположенного в Питере. К сожалению, доподлинно не известно, какую роль играют русские в разработке второй игры фирмы, экшена от третьего лица Genome Project.

Will Rock — это подпольная бухгалтерская кликуха главгероя игры Вильяма Роквелла. По замыслу разработчиков, Вилли — самый обычный среднестатистический учетчик, в котором неожиданно проснулась нечеловеческая жестокость, жажда легкой наживы, крови и мяса. А что? Да из них каждый второй с таким сюрпризом! Кризис среднего возраста — не шутка.

Так и не сведя дебет с кредитом, Вильям отправляется на поиски древних реликвий и артефактов, описанных в дневнике отца. Исполнившись в погоне за этими сокровищами научно обоснованного любопытства, он режет и стреляет всех направо и налево.

По хитроумному замыслу разработчиков, соль игры в том, что неким образом Вильям может путешествовать во времени. В частности, он посещает достопримечательности античной Греции, древнего Китая и даже средневековой Руси. Локации, похоже, выбраны по принципу "где не ступала нога Сэма" (известно какого).

Рассказав все это доверчивым журналистам, продюсер проекта Мэтью Карк делает тройной финт ушами и замечает, что игра-то на сюжетных выкрутасах зацикливаться не будет, а напротив, ввергнет нас в бодрый экшен, напустит кучу монстров, настроит гектары древних городищ и не без нашей помощи завалит их стреляными гильзами. Между прочим, от патронов образца начала XX века.

Все оружие игры именно из того времени: кольт "Миротворец", пулемет Льюис и даже потертый гранатомет PIAT — все старые и стильные. О других видах оружия разработчики упорно отмалчиваются и обещают грандиозные сюрпризы с фейерверками.

Руки и оружие можно взаправду перемазать в крови. Мелочь, конечно, но оригинальная. Старайтесь всегда находиться в гуще событий, и будете по горло в бордовой каше и с окровавленным пулеметом в красных лапах.

Что касается бестиария, то он стандартен: грифоны, минотавры, скелеты в доспехах и подобное. Хотя, честно говоря... по минотавру с топором... из пулемета? Это что, свихнувшийся Might & Magic?



Иногда придется побегать под ногами оживших статуй и попрыгать по всевозможным работающим механизмам. Обычное дело. В общем, экшен получается неплохой, но и ничего свежего он нам, скорее всего, не преподнесет. Есть, правда, кой-какие архитектурные изыски, интересные цветовые решения. Чувствуется профессионализм художников. Но, так или иначе, игра находится на начальной стадии разработки, и еще многое может измениться.

И напоследок, уважаемые, попрошу обратить внимание на скриншоты. Вот они, следы гордой русской культуры — Вильям замахивается на памятники древности саперной лопаткой. Чувствуете стиль? ■

Братец Кролик (brother_rabbit@igromania.ru)

Deus Ex 2: Invisible War



Паранойя (от греч. paranoia — умопомешательство) — стойкое психическое расстройство, проявляющееся систематизированным бредом (без галлюцинаций), который отличается сложностью содержания, последовательностью доказательств и внешним правдоподобием (идеи преследования, ревности, высокого происхождения, изобретательства, научных открытий, особой миссии социального преобразования и т.д.).

Большая Советская Энциклопедия

Жанр:	Action/RPG
Разработчик:	Ion Storm
Издатель:	Eidos Interactive
Похожесть:	Deus Ex
Дата выхода:	2003 год
Необходимо:	Не объявлено
Рекомендуется:	Не объявлено
Мультиплеер:	Без подробностей
Web:	http://www.deusex2.com

Паранойя стара как мир и распространена так широко, что это уже даже не интересно. Проведем маленький тест: казалось ли вам хоть раз, что все складывается один к одному — картошка подгорела, автобус уехал, магазин перед носом закрылся? Что весь мир ополчился против вас? Конечно, это заговор! Пустяки, ерунда, не обращайте внимания. Лучше подумайте — а вдруг кто-то управляет вами? Кто-то невидимый, обладающий огромной силой, осторожно дергает за ниточки — совершенно незаметно, так что вы ничего не замечаете? Вот, повинуясь безотчетным импульсам, вы покупаете свежий, блестящий номер **"Игромании"**, нетерпеливо перелистываете страницы, бегаете взглядом по строчкам и совершенно не обращаете внимания на пару выделенных слов, пробегаете мимо малопонятного словосочетания **Deus Ex 2: Invisible War**...

Вот так. Очень хорошо.

Через четыре года здесь будет...

Вы, конечно же, помните, что в 2000 году компания **Ion Storm** выпустила **Deus Ex**, один из самых мрачных и RPG-образных из всех известных экшенов, повествующий о борьбе начиненного множеством кибер-имплантов суперагента Джей-Си Дентона против различных могущественных и таинственных организаций. Ну, а если вы не в курсе — советую в срочном порядке взглянуть на оригинал, ибо в не столь отдаленном будущем выходит долгожданное продолжение! Эта замечательная новость, к сожалению, имеет и обратную сторону. Дело в том, что некоторым западным геймерам первый **Deus Ex** показался слишком длинным — не все сумели одолеть жалкие 13 миссий и узнать, "чем же все кончилось". Прискорбно сознавать, что **Ion Storm** пошла на поводу у общественного мнения и решила сделать вторую часть короче. Право же, хочется посоветовать разработчикам выпустить игру с двумя exe-файлами — одним обычным, и вторым, после запуска которого вступительный ролик немедленно переходил бы в финальный — специально для жителей США и Канады. Однако хватит о грустном.

Со времен событий **Deus Ex** прошло 15 лет. Мир только начинает восстанавливаться после череды экологических катастроф, необъявленных войн и экономических депрессий. Глобальные войны уступили место локальным конфликтам — кто-то вынужден убивать из-за пищи и воды, у других же иные цели: несколько религиозных и политических групп поняли, что пришло время, когда несколько правильных решений могут определить направление развития общества на сотни лет, и активно стремятся переделать мир по своему усмотрению.

И вот посреди этого праздника жизни появляется суперагент Алекс Ди (Alex D). А как же Джей-Си Дентон, спросите вы — неужели авторы решили избавиться от хорошо знакомого игрокам персонажа? И да, и нет. С одной стороны, одним из наиболее интересных моментов в **Deus Ex** была возможность "прикрутить" Джей-Си аугментации, своеобразные кибер-бонусы, что создавало простор для фантазии и многочисленные варианты прохождения игры. Понятно, что авторы не могли перенести во вторую часть "прокачанного" Джей-Си, так как каждый создавал его для себя, и набор апгрейдов у каждого игрока был уникальным. Разработчики также рассматривали вариант лишить его всех приобретенных возможностей в результате несчастного случая, но справедливо решили, что это было бы слишком жалким оправданием.



▲ **Обратите внимание на внушительную коллекцию биомодов в правом верхнем углу.**



▲ **Не девушка — мечта поэта. А ее тень — мечта художника.**





▲ Не Каир, конечно, но что-то неуловимо египетское в этом есть...



▲ Вот так выглядит Сиэтл будущего.

Таким образом, был найден компромисс — по сюжету на основе ДНК Джей-Си было создано несколько клонов, "лабораторных крыс", как их называют в Ion Storm, в крови которых также находятся нано-боты, дающие своим хозяевам сверхчеловеческие возможности. Любопытная подробность — в английском языке имя Алекс может быть как мужским, так и женским... Совершенно верно — пол персонажа теперь можно выбирать. Маленькая революция? Вовсе нет, напротив — расчетливый маркетинговый ход: разработчики утверждают, что в Deus Ex играло больше девушек, чем в любой другой экшен. Однако не стоит рассчитывать на многое — ход сюжета не изменится, лишь некоторые персонажи будут относиться к даме чуточку иначе. Тем не менее, это решение Ion Storm заслуживает уважения. Долой господство топиков и шортиков! Мы же знаем, что суперагентессы выглядят совсем по-другому...

А что же Джей-Си? Он появится в Deus Ex 2 (а также, возможно, и в следующих сериях) и будет играть роль "приглашенной звезды" — учить героя уму-разуму, помогать и давать задания. Никуда не делись и некоторые другие старые знакомые — Трэйсер Тонг и брат Джей-Си — Пол Дентон. Вот по поводу последнего у меня (думаю, что не у меня одного) имеются серьезные претензии к Ion Storm. Дело в том, что в сюжете Deus Ex имеется развилка — в одной версии игрок убивает Пола, в другой — оставляет в живых. Да, я понимаю, что разработчикам очень нравится Пол Дентон, и может быть, даже больше, чем сам Джей-Си. Но что прикажете делать той части играющего населения, для которой Пол, мягко говоря, умер? Считать, что "убили, но не насмерть"? "Успели вылечить"? "Умер, но потом воскрес"? Ведь прелесть компьютерных игр и заключается в том, что, в отличие от книг и кинофильмов, у человека по эту сторону монитора создается иллюзия, что своими действиями он изменяет игровой мир. А тут ему подсовывают такое. Несерьезно, господа.

Работа над ошибками

Послушать разработчиков, так они практически пришли в ужас, трезво оценив первую часть Deus Ex. Вот что говорит, например, Уоррен Спектор, директор Ion Storm: *"Мы не делали такой акцент на графике, как другие... Для нас гораздо важнее был геймплей. Раньше я думал — кому нужна эта графика? Ну а теперь мы не идем на компромиссы ни на одном их фронтов"*. Или вот: *"Я оглядываюсь назад, на PC-версию Deus Ex, и думаю — двенадцать экранов [интерфейса]? О чем мы только думали?.. Это было глупо!"*

Поэтому переработке было подвергнуто практически все. Помимо общей красоты, разработчики особенно гордятся тем, что освещенные объекты отбрасывают честные, "правильные" тени, которые, кроме эстетической ценности, будут крайне важны в практическом плане: так, приближающегося охранника можно заметить по его тени, и обратно — выбрав какую-нибудь *другую* тень погуще, можно от того же охранника спрятаться. Также, чтобы получше загрузить железного друга, разработчики наделили каждый предмет в игре массой и уровнем теплоизлучения. Из первого ясно, что Алексу Ди придется иметь дело с разнообразными столами, стульями, бочками и прочей утварью, а из второго следует, что в игре будут сенсоры теплового излучения, которым будет дело до Алекса Ди.

Кроме того, нас ожидает пара сюрпризов и в области моделирования звука. Теперь он, звук, не накрывает однородной волной всю карту, а напротив — аккуратно возникает в одной точке и честно распространяется, по пути отражаясь и поглощаясь стенами, потолками и прочими плоскостями. Разработчики советуют нам плотнее закрывать двери, чтобы нашим маленьким компьютерным друзьям было не так хорошо слышно, как мы опрокидываем и крушим все в комнате.

Не остались без подарков и компьютерные оппоненты. Разработчики не раскрывают всех карт, но тем не менее с плохо скрываемой гордостью говорят о новой модели поведения противников, которую они называют "системой улик". Выглядеть это должно примерно следующим образом: охранник замечает тень игрока, на полсекунды мелькнувшую где-то далеко в темноте. "Ээ... показалось", — говорит сам себе охранник, отправляется дальше по своим делам и через некоторое время забывает о том, что видел. В другом случае он обнаруживает труп напарника — и тогда, во-первых, получает психологическую травму на всю жизнь, а во-вторых — стремится как можно быстрей вызвать подмогу. Также нам обещают, что враги наконец-то научатся работать в команде и использовать нехитрые тактические приемы — просто слезы текут по щекам, когда узнаешь от авторов о "монстре", который будет заходить с тыла и по-тихому расставлять мины позади героя.

И напоследок — десерт: авторы не пощадили и систему аугментаций, тех самых приспособлений, с помощью которых было так приятно превращать старину Джей-Си в самого натурального киборга. Мало того, что разработчики дали им новое имя — теперь они называются "биомоды", так они еще и разделили все биомоды на две группы — я бы назвал их "официальными" и "пиратскими". С официальными все просто: поставил на место, прикрутил — и будь здоров, не кашляй. Куда интереснее "пиратские" — во-первых, они приобретаются за деньги, а во-вторых... "Пиратские" биомоды, судя по всему, изготавливаются худыми дрожащими ручонками китайских детей, и поэтому кроме бонуса будут обладать еще и ярковыраженным *дефектом*. К примеру, такой вот биомод даст возможность Алексу управлять ботами. Увидел бота, перехватил управление, расправился с охраной, вывел из строя камеры слежения, взломал дверь и наконец — изящный штрих, подорвал бота, выстрелив в бочку с горючим. Неплохо, правда? Один *маленький недостаток* — при использовании этого биомода весь урон, наносимый Алексу врагами, аккуратно умножается на цифру 3. Стоит ли говорить, что такого рода "бонусы" нежно любимы всеми сотрудниками Ion Storm...

И вот еще что. В турпутевке отмечены следующие достопримечательности: Сиэтл, Каир, Германия, Антарктида и *Красная площадь*. То-то повеселимся!

Не прощаемся

Знаете, в порыве чувств Уоррен Спектор обещает сделать Deus Ex 2 "в стиле Хичкока", и я почти ему верю. Он может. И хотя вкусить этот плод познания добра и зла мы сможем лишь в 2003 году, лично я готов подождать. Кажется, оно того стоит. ■

Будем ждать?

Постапокалипсис не то чтобы наступает — он почти уже с нами. Deus Ex 2 — одновременно телеанонс и пособие по выживанию, облеченное в форму экшена для думающих людей. Серьезная вещь.

Процент готовности: 60%



Братец Кролик (brother_rabbit@igromania.ru)

Gothic II

Жанр:	RPG
Издатель:	JoWood Productions
Разработчик:	Piranha Bytes
Издатель в России:	Акелла
Локализация:	Акелла
Похожесть:	Gothic
Дата выхода:	Конец 2002 года
Системные требования	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Сайт игры:	www.gothic2.com

ПРИЗНАЮСЬ, очень хотелось начать словами "Иногда они возвращаются". Однако после некоторого размышления понял, что это неправда: создатели Gothic никуда и не уходили. Более того, они даже не собирались выпускать первую часть Gothic в тот срок, в который она в итоге вышла — но у Piranha Bytes банальным образом кончились деньги. Машину пришлось останавливать на полном ходу — вот почему финал Gothic вышел поспешным и скомканным. Разработчики перешли в режим standby и стали терпеливо ждать. Период ожидания оказался недолгим — чудесный, подробнейший мир Gothic был в момент заселен целыми легионами геймеров по обе стороны Атлантики, и вскоре на расчетный счет Piranha Bites стала капать наличность. Тут-то и выяснилось, что компьютеры еще не заржавели, разработчики рвутся в бой, и появление Gothic II уже не за горами...

Вместо пролога

Королевство, родная наша motherland, лежит в упадке. Проблема в том, что его экономика (как и некоторых других известных нам государств) держалась исключительно на добыче одного-единственного ресурса: в мире Gothic это была руда. На месте рудника король велел построить магический купол, пропускавший людей только внутрь, но не наружу: получилась замечательная тюрьма. В ней хранили гордое терпенье заключенные, которые и добывали для короля руду, потихоньку копя злобу на правящий режим. В первой части Gothic, если помните, магический купол был разрушен. После кровопролитных боев пленники смяли охрану, вырвались на свободу и укрылись в окрестных лесах и горах. Озлобленные подневольной жизнью, бывшие заключенные организовали многочисленные банды и принялись опустошать окрестные селения, фактически перекрыв важнейший источник доходов короля. Более того, многие местные крестьяне воспользовались сложной политической обстановкой и перешли на сторону бунтовщиков, решив уклониться таким образом от уплаты налогов.

Не лучше обстоят дела и на международном фронте. Королевство ведет долгую и тяжелую войну с орками, некогда мощная королевская армия обескровлена многочисленными поражениями и уже с трудом сдерживает натиск орочьих орд; обновить же армию не на что — казна пуста. Кроме того, активизировалось и некое абсолютное зло в виде то ли драконов, то ли демонов, которые стремятся изменить баланс сил в свою пользу.

Короче, нас в легкой и доступной форме учат совершенно правильным вещам — а именно тому, что строить экономику целого королевства на доходах от одного-единственного ресурса просто безответственно и даже преступно. Однако вместо того, чтобы потуже затянуть пояса, повысить налоги и воспользоваться услугами ростовщиков, король решает применить си-ловые методы — обломать противникам рога в традиционном стиле ролевой игры.

Согласитесь — идеальная ситуация для того, чтобы на сцене появился главный герой. Но имеется небольшая проблема: наш старый знакомый из первой части спит вечным сном. Сей факт мог бы остановить кого угодно, но только не ребят из Piranha Bites — они в приказном порядке (и не без помощи черной магии) возвращают протагониста с того света на этот. Одновременно разработчики делают ручкой любителям импорта-экспорта



▲ По действительно огромному (25 кв. км) миру есть где погулять с эксклюзивной секирой!

▲ Даже такие монстры не напугают искателя приключений: боевой интерфейс будет существенно улучшен.



▲ Познакомьтесь и полюбите эти доспехи — это все, что у вас будет. Щитов здесь не дают.

прокачанных персонажей из предыдущих серий: они обнуляют статистику героя и лишают его всего нажитого нечестным путем барахлишка. В качестве некоторой компенсации авторы обещают сообщить подробности о его прошлом, так что нам не придется играть за какого-то анонимного бродягу без роду и племени. А все возражения разбиваются о железную логику Piranha Bites. "Так надо", — говорят они. И попробуй поспорить!

Таблетки от жадности

Хорошо все-таки, что есть вещи, которые можно ставить в пример. Взгляните на *готические* соборы западной Европы — человечество успеет деградировать обратно в обезьян, а они все будут стоять памятником истории. Gothic, конечно, не стала вершиной RPG-строения, но взлетела достаточно высоко — и тем более радостно, что Piranha Bites не остановились на достигнутом, а пытаются покорить новые вершины. Вызывает уважение уже сам подход к работе — не просто "мы сделаем игру еще лучше", а "мы не только сделаем игру лучше, но и избавимся от чудовищных ошибок первой части"! Piranha Bites проделывает несколько пассов, которые так нравятся геймерам и о которых так приятно писать крупными буквами на коробке с игрой. Следите за руками.

Рраз! — и разработчики увеличивают игровой мир втрое. Полезная площадь Gothic II составляет 25 квадратных километров: найдется где разместить фермы, шахты, подземелья и прочие аксессуары вроде лесов, полей, гор и, простите за подробности, канализационных систем. Строительные работы ведутся полным ходом — увеличится не только число подземелий, но и их размер: активно надстраиваются (или раскапываются) новые уровни.

Два — число NPC увеличено с 100 до 500, к комплекту прилагаются новые лица (как вариант — морды), а также не менее новые варианты анимации.

Три — улучшен AI монстров и NPC: теперь они смогут звать на помощь своих собратьев и распространять новости и порочащие сведения о главном герое среди населения. Таким образом, разные неблаговидные поступки придется совершать куда более осмотрительно, и выражение "он слишком много знал" становится чрезвычайно актуальным.

Четыре — добавлены банды, толпы и орды новых монстров, включая уникальных и доселе невиданных драконов.

И это — не считая разных вкусностей вроде улучшения качества текстур, "реалистичной" воды, ветра в ивах и прочей мелкой графической чепухи. Согласитесь, все это — достаточное основание для того, чтобы прицепить к названию циферку "2"!

Подверглась переработке и ролевая часть игры. Для нашего героя авторы предусмотрели аж три вида карьеры — он сможет стать воином, магом или паладином. Не нужно быть ясновидящим, чтобы понять, что первый будет экспертом по фехтованию и стрельбе из лука, второй станет докой по части заклинаний, а третий по мере сил попытается угнаться за обоими.

Сторонникам боевых искусств предлагаются обычные и двуручные мечи, копья, луки и арбалеты: кстати, разработчики сильно облегчили жизнь тем, кто любит таскать с собой кучу металлолома — инвентори станет абсолютно безразмерным, не будет никаких ограничений по весу или размеру предметов. Соответственно, авторы также решили отказать игроку в праве пользования услугами лошадей, осликов и прочих вьючных животных. А как же транспорт? На этом месте авторы закатывают глаза и принимаются петь про особо мощные заклинания, ускоряющие бег. Кроме того, свойства предметов не ухудшаются по мере использования — таким образом, отпадает необходимость в ремонте оборудования. Но, отказавшись от ремонта и апгрейда оружия, авторы сделали приятный сюрприз спящему в каждом из нас самоделкину: главный герой сможет сам ковать оружие, смешивать зелья и даже делать руны, причем самопальные предметы лучше тех, что имеются в продаже. Кстати, о рынке: если помните, в первой части Gothic валютой служила все та же руда, теперь же ее заменило обычное золото.

Любителей волшебства ждут 6 школ магии, всего же будет 47 заклинаний, как старых, так и новых. В одном интервью авторы упомянули пару заклинаний — "превращение в овцу" и "уменьшение", но я бы не очень доверял данным заявлениям.

Это те еще шутники.

Вовсю свирепствует специализация: не стоит ожидать, что маг сможет эффективно шинковать противников двуручным мечом, а воин — валить всех мощными заклинаниями. Почти каждое умение доступно для всех трех классов, но лишь *один класс* может воспользоваться им максимально эффективно. То есть никто не запрещает нам изучать "чужое" умение — но на него придется потратить гораздо больше драгоценных skill points... О возможности менять класс прямо по ходу игры авторы скромно умалчивают.

Зачем же тогда нужен паладин, если он будет проигрывать в мощи как магу, так и воину? Оказывается, паладин обладает некоторыми уникальными заклинаниями, которые недоступны для мага.

Помимо очевидных различий, побочные квесты будут отличаться для разных классов, хотя выбор класса никак не повлияет на ход основной сюжетной линии. Финал нас ждет в любом случае один — так авторам будет легче связать сюжеты второй части и Gothic 3. Но это уже совсем другая история...

Тайна, покрытая мраком

Не знаю, заметили вы или нет, но до сих пор я по мере сил уклонялся от разговора о сюжете. На то есть свои причины: собственно про сюжет известно немного, разработчики явно не хотят портить нам праздник и отказываются разглашать подробности. Но после долгих допросов с пристрастием удалось выбить из них информацию о том, что в Gothic II будет шесть частей-глав. Также стало известно, что главный герой может встать на сторону короля — или наоборот, поддержать повстанцев. Кроме того, нам обещают, что в Gothic II мы сможем встретить многих старых знакомых из первой части игры — некоторые из них предложат свои услуги в решении квестов и смогут временно сопровождать героя, однако не стоит рассчитывать на постоянную команду. Опять же, мы никак не связаны "прошлыми отношениями" и вольны выбирать, с кем будет дружить наш персонаж, а с кем распрощается.

Поскольку Gothic II начинается там, где закончилась первая часть, в игре будут часто упоминаться события предыдущей серии. Возникает законный вопрос — что же при этом должны ощущать те, кто только открыл для себя мир Gothic? Понятно, что никому не нравится смотреть фильм с середины и чувствовать себя если не идиотом, то по крайней мере чужим на чьем-то празднике жизни — поэтому все ссылки на первую часть Gothic будут сопровождаться подробными объяснениями и комментариями. ■

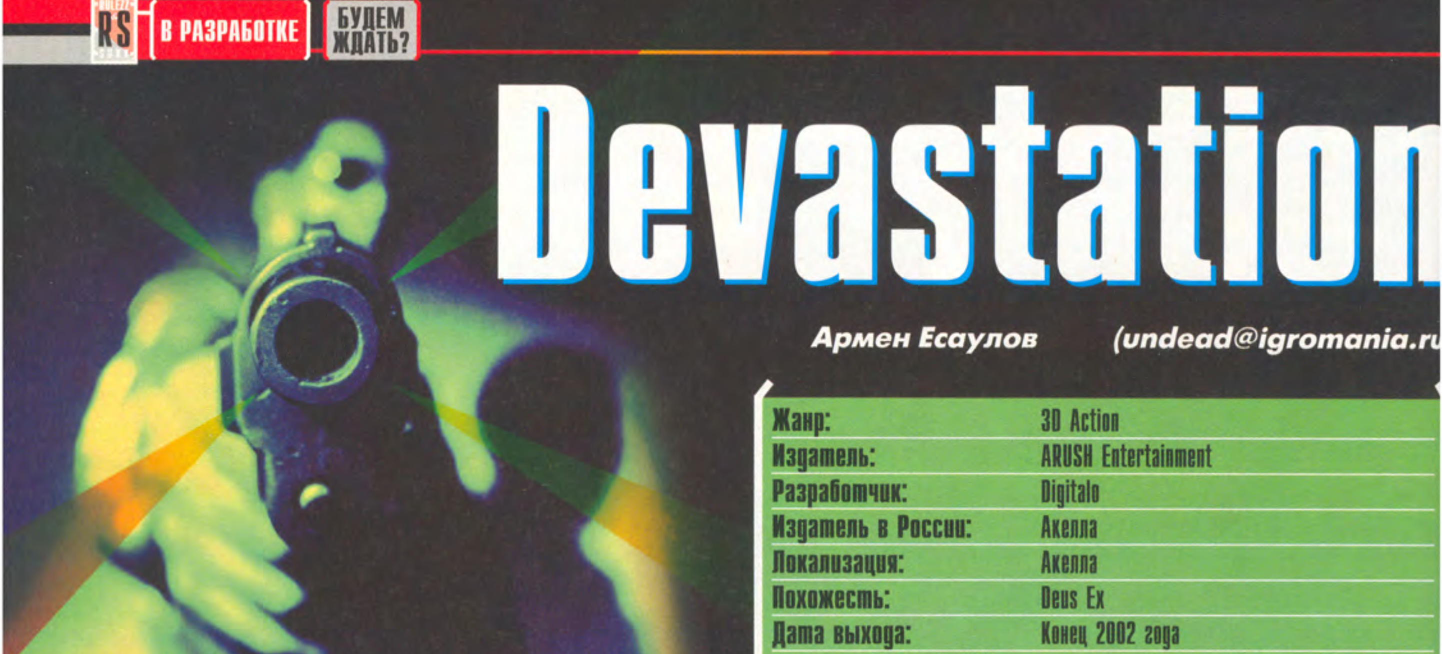
Будем ждать?

Вторая часть культовой игры, одной из самых детальных и проработанных RPG. То самое фэнтези нашей мечты, столь редкое в наших краях.

Процент готовности: 80%



▲ 500 NPC на одного героя! Язык сломать можно...



Devastation

Армен Есаулов (undead@igromania.ru

Жанр:	3D Action
Издатель:	ARUSH Entertainment
Разработчик:	Digitalo
Издатель в России:	Акелла
Локализация:	Акелла
Похожесть:	Deus Ex
Дата выхода:	Конец 2002 года
Системные требования	
Необходимо:	CPU 500MHz, 128 Mb, GeForce
Желательно:	CPU 1500MHz, 256 Mb, GeForce 3
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.arushgames.com/games/devastation

Вы никогда не задавались вопросом, откуда у разработчиков современных экшенов такая платоническая любовь к сложнопроизносимым словам на букву "а" — вроде "армагеддон", "апокалипсис", "аннигиляция", наконец? И почему никто не верит в светлое будущее матушки Земли? Вот и ребята из Digitalo пошли уже проторенным путем. И хотя они сменили давно приевшуюся букву алфавита, легче нам от этого не стало.

Деструктивная тенденция

Из немытого окна на нас мрачно поглядывает серое будущее. Стремительное развитие технологий не привело ни к чему хорошему, и человечество таки умудрилось накрыться медным тазом. Выглянув из-под звенящего купола, простые смертные осознали, что власть в свои руки уже взяла кучка политиканов. При поддержке могущественных корпораций правительство организовало многочисленные отряды миротворцев, которые навсегда умиротворяли всех, кому не нравилась воцарившаяся тирания. А не нравилась она многим: от простого люда до молодчиков-беспредельщиков, которым всегда что-нибудь не нравится. В гуще этих событий и нашелся наш супергерой. "Так дальше жить нельзя!" — сказал он и пошел отдавать дань супергеройской моде. То бишь искать правду, попутно снося все преграды на своем пути. А поскольку одному в пути скучновато, он решил прихватить с собой нескольких бойцов сопротивления. Естественно, правящим силам ни к чему подобные выскочки. Поэтому за голову нашего героя была объявлена нешуточная награда.

Как видите, перед нами типичный голливудский сюжетец. Хотя признаю, отсутствие зелененьких человечков и прочих мутировавших чебурашек меня несказанно обрадовало. Порадовало также и то, что у молоденькой **Digitalo** хватило денег на лицензирование последнего движка от **Epic**. Того самого, на котором старательно делается "Нереальный" за номером два. Взглянув на скриншоты, сразу понимаешь, что сбережения и восемнадцать месяцев напряженной работы дизайнеров потрачены не зря. Мозг напряженно считает полигоны на моделях (пока их более 700), а глаз... глаз просто радуется. Плюс ко всему разработчики внесли целый ряд добавлений и корректировок в движок, чтобы мрачные пейзажи будущего все-таки заиграли яркими красками. Скелетная анимация, улучшенная мимика, доработанное освещение, спецэффекты — все это предстанет перед нами в декабре этого года. А пока пришествие не состоялось, поговорим о деталях, которые на скриншотах не разглядишь.



▲ Парень бежит с таким выражением лица, будто сейчас достигнет нирваны.



▲ Обратите внимание: умирая, мужик роняет пистолет.

Разработчики **Devastation** используют движок Karma, отвечающий исключительно за физику. Именно благодаря ему аниматорам не приходится торчать днями и ноч ми в так называемой "зеленой сту дии", корячась над игровой камас трой. Модели игроков разделены н восемь (как минимум) различных об ластей. Приготовьтесь к тому, что в сможете отстреливать противни конечности, да и вообще — без кр сивого хедшота никто не останет Правда, откровенно издеваться на убиенными нам не дадут, бла **ARUSH** — не **Activision**, которая сп койно может принять на грудь шкв критики и отказ некоторых крупны североамериканских магазин (вроде Walmart) продавать **Sold of Fortune 2**. Хотя кое-какие при ные (и кровавые) моменты **Devastation** будут. Опять же, благ даря движку Karma мы сможем по рать в футбол только что отстрел ной головой ненавистного вра Помимо этого, разработчики об

щают нам полное взаимодействие с окружающим миром. Хотите поднять с земли бутылку, разбить ее, а осколком перерезать горло противнику? Нет проблем.

Кстати, о бутылках и противниках. Постапокалиптические города всегда представляются разработчикам до безобразия грязными. Старший продюсер **Digitalo Вик де Леон** постарался на славу, чтобы обеспечить незабываемое амбре урбанистических пейзажей Devastation. Увидев в игре пивные и винные бутылки, мусорные баки, упаковки из-под еды из китайских ресторанчиков, битые кофейные кружки, пустые пачки сигарет, фольгу, разбросанные газеты, провода, трубы и еще черт знает что, поневоле задумываешься: "Я вам кто — супермен или мусорщик?". Но Вик знает, на что идет. Ведь в Devastation обилие мусорных баков, а также всяческих банок и склянок играет далеко не в нашу пользу. Любое неосторожное движение вызывает лишний шум, на который мгновенно реагирует AI. А привлекать к себе внимание вам, поверьте, не захочется. Враги в Devastation обычно не ходят поодиночке, так что тактика "бритвой по горлу и в колодец" здесь не пройдет. Уж если валить, то валить всех и сразу. Потому как если не завалишь ты, завалят тебя. Нет, конечно же, среди двадцати сингловых миссий найдется парочка таких, где игрок будет вынужден заходить со спины и с хирургической точностью работать ножиком. Но в основном Devastation — это чистый, незамутненный stealth-тиной экшен.

Главные козыри

Как и в любом экшене, далеко не последнее место в Devastation занимает арсенал. К сожалению, разработчики не спешат разглашать все тайны, но кое-что мы все же знаем. Во-первых, известно, что всего в нашем распоряжении будет 38 видов оружия. Если судить по скриншотам, то в игре точно будут уже упомянутые ножи, а также катана, пистолеты, штурмовая и снайперская винтовки, что-то, отдаленно напоминающее "узи", набор футуристических примочек, арсенал для любимой всеми подрывной деятельности, набор "юный хакер" и... крыса. Да-да, радиоуправляемая крыса со сложной кибернетической начинкой и мощной бомбой "на борту". Сразу вспоминается таракан из "Пятого элемента". И если в фильме таракашку злостно прихлопнули ботинком, то на еще одну крысу в грязном, как взвод трубочистов, городе мало кто обращает внимание. Даже наоборот, AI наплевать на антисанитарного зверя. А зря. Крыса может пробраться там, где наш герой ни за что не пролезет, разведать ситуацию, а потом самоликвидироваться, прихватив с собой в крысиный рай парочку охранников.

Что касается пресловутой баллистики, то здесь разработчики решили ограничиться рядом стандартных правил. Ни о каком реализме в чистом виде речь не идет. Так что не удивляйтесь, если не сможете прострелить насквозь деревянную дверь или что-то подобное. Парадоксально, что при этом игра "знает", что такое взрывная волна и сила взрыва. Отдадим должное разработчикам, попытавшимся сгладить подобные нестыковки. В игре будет два режима: один аркадный, другой более реалистичный. В реалистичном скорость перемещения игрока зависит от тяжести амуниции, при беге снижается меткость, присутствует отдача, и так далее. Таким образом,



▲ Как там Владимир Семеныч пел: "Выстрела в спину не ожидает никто..."?

▲ Всегда приятно прикончить кого-нибудь из засады.

аркадный режим игры больше будет походить на Unreal Tournament, в то время как реалистичный — на Counter-Strike.

Еще одной неотъемлемой чертой Devastation будет грамотный AI. По заявлениям все того же **Вика де Леона**, блок AI в игре делится на четыре составные части. Наиболее обширные полномочия у командного AI. Именно он анализирует состояние дел на карте и выбирает, когда следует атаковать, а когда лучше отступить. Для отдельных групп противников существует групповой AI, отвечающий за построение отряда, его перегруппировку в случае необходимости и прочие виды действий. Игровой AI — это элементарные знания компьютера о том, как передвигаться по карте из точки А в точку Б, не упираясь при этом лбом в стены. Ну и, наконец, главная часть мозгов — это микро-AI. С его помощью виртуальные противники могут использовать окружающий рельеф местности для прикрытия, бесшумно открывать двери, незаметно подкрадываться к игроку и выделывать прочие неприятные фокусы.

Если сингловые миссии вас уже давно не интригуют, можете попробовать сразиться с живыми соперниками на одной из двенадцати мультиплеерных карт. Помимо приевшихся режимов игры, вроде DM, командного DM и CTF, в Devastation будет еще один. Он объединяет в себе сразу несколько вариантов игры. В начале каждого раунда игроки рождаются в специальных нанорепликаторах. Если вас убивают, вы вновь появляетесь из этого импровизированного инкубатора. И вот тут начинается самое интересное. У противника есть возможность уничтожить ваш нанорепликатор. В результате возможна такая ситуация, что кому-то одному придется отдуваться за всю команду. Так что командная игра может плавно перейти либо в массовое избиение одного игрока, либо в дуэль...

Естественно, с игрой будет поставляться полноценный редактор карт и вообще игровой начинки. Так что энтузиасты со стажем смогут создавать все новые и новые уровни и модификации. Разработчики позаботились и о том, чтобы начинающий дизайнер не чувствовал себя стесненным в средствах. Поэтому на диске с игрой будет поистине огромная библиотека текстур, моделей, примеров творения самих Digitalo'вцев, ну и, конечно же, подробная инструкция по использованию всего этого богатства.

Итоговое сальдо

Что ж, давайте посмотрим, что у нас накопилось. Качественная графика, вполне достойная физика, возможность выбирать между аркадным и реалистичным режимами игры, двадцать сингловых и двенадцать мультиплеерных карт, разнообразное оружие, оригинальные методы устранения противника и продуманный AI. Все это приправлено саундтреком в стиле техно от группы Messy. Вполне серьезная заявка для молодых разработчиков из Флориды. Доказывать состоятельность своих намерений ребята будут в конце этого года. На помощь им придет ARUSH, которая уже успела застолбить местечко под солнцем, выдав миру чумовой Duke Nukem: Manhattan Project. ■

Будем ждать?

Рождение нового героя в постапокалиптическом пространстве. На подходе опустошающая душу смесь Deus Ex и Half-Life.

Процент готовности:

60%



Star Wars: Knights of the Old Republic

Братец Кролик
brother_rabbit@igromania.ru

Жанр:	RPG
Издатель:	LucasArts
Разработчик:	Bioware
Похожесть:	Нет
Дата выхода:	2003 год
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Без подробностей
Сайт игры:	www.lucasarts.com/products/swkotor

В далекой-далекой галактике, которая, как известно, far far away, происходит очень много всего. Настолько много, что историографы без амбиций могли бы год за годом кормить доверчивую публику сериалами "R2D2: Моя третья мать" или "Влюбленный джедай" с Антонио Бандерасом в главной роли. Может быть, они не заработали бы миллионов на этих проектах, но кусок ветчины на бутерброде с икрой им был бы гарантирован. Однако славные парни из компании Bioware не ищут легких путей — напротив, вот уже долгое время они поднимают новый пласт истории "Звездных войн", заботливо складывая найденные нули и единички в свой эпохальный труд, Star Wars: Knights of the Old Republic (KOTOR).



▲ "Наш город — это Вавилон...". Количество разумных рас превышает все допустимые пределы.

Ассорти "Звездные войны"

Надо сказать, что за последнее время нас посетили Star Wars-игры самых разных жанров. Симуляторы (Star Wars: X-Wing Alliance), стратегии (Star Wars: Galactic Battlegrounds) и экшен (Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast). Для полного счастья не хватало только полнокровной ролевой игры. И вот, я уверен, дрогнуло сердце каждого истинного поклонника "Звездных войн", когда появились сообщения о том, что Bioware работает над KOTOR. Жизнь, казалось, приобрела новый смысл — релиз KOTOR на PC был намечен на декабрь 2002 года. Но дальше события стали развиваться неожиданным образом: стало известно, что KOTOR в конце 2002 года выйдет на Xbox, а релиз версии для персональных компьютеров перенесен на 2003 год. По одному из предположений, PC-версия гораздо более продвинута в техническом плане, заминка связана с тем, что ее просто не успевают доделать к зиме. Существует и другой вариант — что осенью LucasArts, издатель KOTOR, планирует выпустить ДРУГУЮ RPG из вселенной Star Wars, Star Wars: Galaxies, и было решено не сталкивать лбами две игры. Это очень похоже на правду, однако поговаривают, что на самом деле компания Microsoft, известная своими заигрываниями с темной стороной Силы, сделала LucasArts такое предложение, от которого она, LucasArts, просто не могла отказаться. Однако оставим эту версию событий на рассмотрение любителям теории заговоров и перейдем собственно к рассмотрению KOTOR.

Достояние (Старой) Республики

Легко писать про игры, о которых ничего не известно. Если нет ни скриншотов, ни интервью — открывается простор для фантазии. Хуже, если что-то все-таки известно, но это "что-то" приходится извлекать, как редкие золотые крупинки из тонны пустой породы. К сожалению, история с KOTOR обстоит примерно таким же образом — ее авторы не то чтобы ничего не говорят, нет, но они отчаянно пытаются не сказать лишнего, и оттого большей частью изъясняются на манер Чубакки — жестами и мычанием, что легкости общения, в целом, не способствует. Однако после некоторых медитаций над их высказываниями вырисовывается следующая картина...

Действие KOTOR происходит примерно за 4000 лет до событий Эпизода I — Старая Республика пребывает в зените славы, расширяет свое влияние в Галактике, на многих планетах созданы ее колонии. Но, как известно, любое счастье не вечно — Республика охвачена крупномасштабной войной, битвы тысяч джедаев и ситхов угрожают



▲ Прелести технологии GeForce 3 — трава мнется под ногами героев и колышется на ветру...

повергнуть ее в абсолютный хаос. И тут на сцену выходит обыкновенный главный герой...

Загадки Инь-Ян

Поставьте эксперимент. Возьмите ролевую игру — и отнимите у нее генерацию персонажа. На инвалида будет жалко смотреть — выйдет натуральная "чепуха, ерунда... про сто чорт побери!", по меткому выражению Гоголя. Могли ли, спрошу я вас, разработчики KOTOR обойтись без этого краеугольного камня RPG?! Конечно нет, хотя они несколько ограничили наш выбор. Итак, в начале игры жестко, навсегда, неотвратимо задана только ро



▲ **Бей первым, джедай! В его арсенале — все трюки из фильмов и еще немножко...**



▲ **Вот таких симпатичных ботов придется больно бить в область CPU.**

са персонажа — играть придется человеком, и никем иным. Правда, можно выбрать пол, класс (soldier, scout, scoundrel) и заняться дальнейшей модификацией полученного буратины. Для кастомизации авторы предлагают нам около 100 умений (skills) и приемов (feats). Из скиллов немногословные создатели KOTOR обещают умение работать на компьютере, взламывать вражеские компьютерные сети и управлять захваченными дроидами, а также рассказывают завлекательные истории про отражение бластерных зарядов лазерным мечом, телепортацию предметов и печально известный force grip — в качестве приемов работы с Силой. Кстати, в KOTOR будут присутствовать все приемы, уже известные по фильмам Star Wars, а также несколько новых.

Надо сказать, что при слове "Сила" некоторые зажравшиеся, не побоюсь этого слова, западные пользователи уже высказывают свое недовольство: "Опять придется играть за этих <вычеркнуто> джедаев?" "А вот и нет!" — с хитрым прищуром отвечают разработчики. Оказывается, начинает наш подопечный вовсе не как джедай, и чтобы им стать, еще предстоит постараться. По мере развития Силы герой превращается в джедая или ситха — а направление развития определяет сам игрок, выбирая стиль прохождения и методы решения квестов. Агрессивный и хамовитый герой медленно, но верно преобразится в злобного ситха; напротив, умный и верный светлой стороне Силы станет счастливым джедаем, чувствующим себя сухо и комфортно. Мастер (наставник) и Совет джедаев помогут начинающему джедаю сделать правильный выбор.

Так, воспитав и снабдив инструкциями, молодого джедая выпускают в мир, где его подстерегают ужасные опасности и страшные приключения. Как нетрудно догадаться, в этом мире у главного героя сразу появляются враги. С ними можно разобраться с помощью "обычного" лазерного меча (или двух — по одному в каждую руку!), такого же лазерного, но с двумя "лезвиями", а также не заслуживающих отдельного упоминания бластеров и прочих железок. Однако не каждый среднестатистический игрок имеет возможность потратить годы на медитацию и отработку приемов Силы, поэтому авторы решили ему помочь: во время поединка достаточно просто нажать на клавишу, соответствующую одному из приемов, а компьютер учтет, насколько герой владеет данным приемом, и изобразит результат на манер Jedi Outcast. Кроме того, по мере достижения новых уровней изменится и анимация персонажа — джедай будет действовать более эффектно и наносить противнику больший урон.

Дом, милый дом

Плохо, если у джедая нет дома. Если у него нет крыши над головой, он теряет человеческий облик и свое джедайское достоинство, борьба за идеалы добра и справедливости тоже серьезно осложняется. "Нужен дом!" — сказали разработчики и, подумав, добавили: "...а лучше — мобильный". Таким образом у героя появился космический корабль Ebon Hawk. Серьезно, люди из Bioware гордятся своим изобретением и считают Ebon Hawk чуть ли не главным героем KOTOR. Что же в нем такого? Итак, прежде всего это — средство перемещения из точки А в точку В: в KOTOR будет 10 миров, как новых, так и уже известных — Татуин (Tatooine), планета ситхов Коррибан (Korriban), Академия джедаев на Дантуине (Dantooine) и родной мир вуки (Wookiee) — Кашиик (Kashyyyk). Также, находясь на борту Ebon Hawk, герой сможет отдыхать, зализывать полученные раны и тренироваться на кошках... простите, на дронах, хранить добро, нажитое непосильным трудом, и производить усовершенствования любимого оружия. А также — внимание! — общаться с членами своей команды. Авторы позаботились о том, чтобы начинающему джедаю не было так грустно и одиноко, и подобрали ему подходящую компанию. В KOTOR у героя будет аж целый десяток лихих друзей — в целях политкорректности среди них не только люди, но и национальные меньшинства: вуки, твилексы (Twi'leks) и дроиды.

Любопытно, что на очередное задание можно выбрать только троих — очевидно, оставшиеся в запасе будут пить горькую, играть в карты и перемывать косточки отсутствующим. С одной стороны, выбор товарищей по несчастью повлияет на доступность побочных квестов, с другой — напарники отметят склонность героя к темной или светлой стороне Силы и при случае выскажут свое мнение как ему, так и другим — порой дело может дойти до ссор и драк (ни слова о Baldur's Gate!).



Более того, сюжет KOTOR будет развиваться именно в диалогах с напарниками — почесать языком придется не раз и не два. Тут есть один интересный момент: в награду за успешное продвижение по сюжетной линии игрок получит в распоряжение вставки на игровом движке с разнообразными мини-играми — гонками, стрельбой из орудий Ebon Hawk и даже карточными забавами. Надо сказать, что эта часть KOTOR, с одной стороны, является предметом гордости разработчиков, а с другой — вызывает недоумение и недовольство геймеров. Авторы по мере сил стараются успокоить общественность и утверждают, что *необходимые* игры будут очень легкими и веселыми, доступными для всех. Но вопрос все-таки остается — зачем в KOTOR легкие (глупые) аркады?

Счастье есть?

Конечно, счастье есть, но явится ли оно нам в образе Knights of the Old Republic? Bioware — не мальчики, они уже доказали, что умеют делать игры, в их активе такие монстры, как обе части Baldur's Gate и Neverwinter Nights. Они собираются на полную катушку использовать возможности GeForce 3 и порадовать нас разными графическими прелестями, они говорят очень правильные слова о 60 часах геймплея, кинематографичности и полном погружении в мир "Звездных войн". Ролевая начинка присутствует, сюжет держится в секрете — в общем, все путем. Говорят, что Джордж Лукас очень заинтересовался проектом и лично следит за тем, как идет работа на KOTOR... ■

Будем ждать?

Ролевой Jedi Outcast или sci-fi Baldur's Gate? В ожидании выхода рекомендую еще раз отработать хотя бы базовые приемы работы с лазерным мечом.

Процент готовности:

60%

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

"Центр внимания" номер за номером являет нам чудеса, о которых я, редактор раздела, порой даже не подозреваю! Вот, к примеру, наш предельно штатный корреспондент и по совместительству замглавреда Святослав Торик посреди лета неожиданно рванул в Воронеж, чтобы поглядеть на главное компьютерно-игровое чудо этого города — всем вам известный и не раз здесь обсуждавшийся Kreed. И, что характерно, поглядел. Приехал, набитый впечатлениями по самый мозжечок, и немедленно изложил их в письменном виде. Ну а мы, конечно, с радостью и трепетом публикуем. Грех не опубликовать — не каждый день в Воронеже делают игры, похожие на Kreed. Раньше, прямо скажем, вообще не делали. А сейчас вот взялись — наверстывают упущенное.

Коктейль сезона номер два — не что иное, как знаменитые на весь мир, несмотря на крайнюю свою молодость, вествудовские C&C: Generals. Читайте волнующую повесть о том, как один Антон (Логвинов) двух (а то и больше!) генералов (не каких-нибудь майоров, заметьте!) прокормил (причем так прокормил, что они ему тут же все как на духу выложили). В общем, необходимая вам как ликвор порция свежей буквенной массы прямиком из top secret части мозга Марка Скэггса и его дизайнеров! Ей-богу, стоит срочно впитать.

И, наконец, перед тем как вы покинете свои комфортабельные сиденья и ринетесь на парашютах в воздушную пучину обыденности, наш экипаж предлагает вам прослушать краткую, но чрезвычайно емкую лекцию о Ричарде Львиное Сердце, неожиданным для себя образом послужившем причиной появления на свет проекта Lionheart. Заслуженный пилот ракет класса "земля-воздух" Братец Кролик с волнением готовится поведать вам о хитросплетениях трейтов и перков в мире, стоящем на семи китах — грозных литерах S, P, E, C, I, A и, наконец, — L. Внимайте с тщанием и не забудьте пристегнуть ремни! Расслабляясь после лекций, Братец Кролик любит немного пошалить с рычагами и кнопками в кабине пилота. Поменьше вам воздушных ям (стихи)!

Олег Полянский, редактор

Kreed

Святослав Торик (torick@igromania.ru)

Жанр:	3D Action
Издатель:	Руссобит-М
Разработчик:	Бурут
Дата выхода:	Не объявлена
Системные требования:	Не объявлены



▲ **Вода колышется, пар вырывается из труб, за углом, вероятно, прячется монстр. Один из двух, готовых на сегодняшний день.**

Воронеж встретил меня ярким солнцем, под палящими лучами которого навстречу мне спешил **Владимир Николаев**, директор компании **"Бурут"**. После краткого обмена приветствиями и мнениями относительно погоды мы поехали в офис, где обнаружилась интересная эргономическая задумка: все рабочие места сотрудников компании поделены на две группы — справа от входа сидят в основном те, кто работает над **"Златогорьем-2"**, а слева — команда Kreed. Таким образом, рассматривая оба проекта, мне не приходилось бегать из одной части очень большой комнаты в другую.

Первая часть дня прошла под знаком **"Златогорья"**, а после четырнадцати ноль-ноль начался многочасовой марафон, посвященный игре, которую многие удостаивают чести называть конкурентом третьего "Дума"...

Расширенный и мощный

Дмитрий "Анд" Андреев, главный программист проекта Kreed, слушал в наушниках саундтрек из Outcast, когда мы с Владимиром незаметно прокрались в его мини-кабинет. На экране одиноко светился Microsoft Visual C++ с каким-то малопонятным кодом. Почувствовав, что оказался не один, Анд снял наушники, улыбнулся и вежливо спросил, чего изволит босс. Босс изволил, чтобы Дмитрий рассказал "журналисту из Москвы" про движок, оружие, монстров, да и вообще про все, что тот спросит. "Тот" уже достал ручку с блокнотом и приготовился записывать.

Движок XTEND за прошедшие месяцы не постарел и не похудел. Все, о чем мы уже писали (см. **"Игроманию" №5, "В центре внимания"**), осталось в силе. Правда, тогда Денис Марков упомянул, что "тени падают на все объекты" — и был слегка не прав. Это не тени падают, это все объекты отбрасывают тени так, что они ложатся на любую поверхность. Бежит игрок мимо монстра и ка-а-ак отбросит на него тень! Отбросил — и побежал дальше.

Помимо рассказанных в той статье интересностей про лопасти вентилятора, было немного и про туман. Он не просто лежит, он теперь лениво колышется. И в него можно погружаться. То есть зайти, скажем, по пояс — и то, что ниже пояса, видно не будет.

Одна из неизвестных доселе фишек — из труб идет пар. Казалось бы, а что тут такого? Вон, в Aliens vs. Predator 2 есть пар из труб. Но в Kreed все не настолько просто. Если вы в этот пар чего-нибудь кинете (скажем, выстрелите ракетой или ядрами "гренделя"), то он просто рассеется, а брошенный/выстреленный объект полетит дальше. А то и отклонится от движения — зависит от характеристик тумана и объекта. Такого рода штучек я еще нигде не встречал...

Относительно помещения уровней, моделей и всего прочего в оперативную память Дмитрий разъяснил так: конечно, при загрузке все заносится в кэш. Но благодаря использованию портальной технологии отрисовывается только то, что видит игрок. То бишь если за дверью должен стоять отряд монстров — они там есть, но только теоретически. Как только игрок открывает дверь, монстры немедленно материализуются и начинают загружать процессор. Такую технологию используют лишь с недавнего времени — в частности, она включена в движок **"Крутого Сэма"** и GTA III.

Что касается интерактивности, то она дает возможность бить стекла, мониторы и лампочки, а также крушить мебель и прочие предметы интерьера — причем не всегда это делается лишь ради забавы. Представьте себе следующую ситуацию. Мультиплеер. Вы заманиваете врага в комнату, освещенную светом двух ламп. Противник готов расстрелять вас из крупнокалиберного шотгана, но тут вы двумя меткими выстрелами вырубаете освещение, одновременно включая очки ночного ви-


▲ А мы еще и убегать умеем...


▲ Чувствуется, что дизайнерам "Бурута" не совсем чужд дух Quake III.

дения. Получив стратегическое преимущество, остается лишь грамотно им воспользоваться.

В **Kreed** неправдоподобно красивая вода. Она четко отражает все, что над ней происходит. Падает монстр? Мы смотрим в воду и видим, как отражение модели увеличивается в размерах и меняет очертания. Правда, отсмотренный мною образец воды очень неспокоен и все время куда-то движется, но, надеюсь, в финальной версии найдется пара сотен кубометров спокойной жидкости.

Требования к компьютеру определены четко: процессор 1,5 GHz (кстати, казус: во время очередного запуска **Kreed** компьютер перезагрузился. "Атлон-двухтысячник греется" — виновато пожал плечами Анд), 256 мегабайт оперативки, графический адаптер не ниже GeForce 3 или Radeon 8500. И никаких MX'ов! API движка — Direct3D. И дело тут не в том, что OpenGL, как считают некоторые, себя исчерпал. А в том, что **Kreed** при удачном стечении обстоятельств может отправиться завоевывать идеологически чуждые нам Х-коробки, Г-кубы и тому подобные приставки.

А шпиги здесь толстые...

Пять тысяч полигонов. Bump-mapping. Отражающие свет. Вечно двигающиеся и не такие угловатые, какими выглядят на скриншотах. Это они, монстры игры Kreed.

К моменту просмотра было показано две модели врагов (оных ожидается в районе 60). Создатели любовно называют их шпигами. Есть шпиг просто и шпиг с автоматом. Первый нападает стремительно и бьет когтями, второй подло стреляет из-за угла. Помимо противников, в игре будут и просто жертвы инопланетного террора. Их функция проста — давать некую необязательную информацию. После получения оной их можно будет расстрелять, удовлетворяя скрытую потребность в уничтожении безоружных слабеньких созданий. Ха!

У моделей будет еще одно интересное свойство, которое многие разработчики почему-то упускают из виду. Я имею в виду возможность отстреливать от них аппетитные куски. Понятное дело, это будет не просто дополнительной галочкой в графе "features" дизайн-документа, но и полноценной составляющей геймплея. Думаю, вы уже представили, как можно упростить игру, отстреливая врагу руки с пулеметами вместо того, чтобы тратить на него годовой боезапас небольшой военной части.

Кстати, об оружии. Допрос с пристрастием показал, что в игре будет десять видов "обычного" оружия — каждое с двумя режимами атаки. Пойдем по порядку.

Кастет-нож. В первом режиме бьет быстро, но слабо, во втором — медленно, но сильно.

Шотган. Требует перезарядки после каждого выстрела. Что осуществляется, соответственно, по нажатию правой кнопки мыши. **Владимир Николаев** объяснил это так: игрок рано или поздно дойдет до автоматизма — выстрелил, перезарядил. Надо сказать, за несколько часов игры я к этому действительно привык и проделывал все на автомате.

Карабин. Первый режим — короткая точная очередь, второй — длинная, с более сильным разбросом пуль.

Трехствольный шотган. Стреляет дробью. Много и часто. Альтернативного режима стрельбы не имеет. Как бы незачем...

Шестиствольный пулемет. Здесь тоже яснее ясного: вжжжжж — тра-та-та-та-та-та! Второй режим предусматривает... лазерный прицел, жрущий батарейки. Для чего он пулемету — пока неясно.

Огнемет. Обычный такой огнемет. Выстреливает горящую струю напалма. Во втором режиме наносит больший урон, но по меньшей площади.

Ракетница. Как ни странно, с этим весьма распространенным методом радикального излечения врагов от лишних движений — и вообще от каких бы то ни было движений — все не так просто. Первый режим — обычная ракета. А вот второй подразумевает выпуск до трех ракет. Как это, спросите, "до трех"? А так — выстрелили один раз, осталось две ракеты, которые можно выпустить второй кнопкой. Сразу обе. Если только что перезарядили пушку и еще не стреляли — можно выпустить сразу три. Скажем, в комнате два монстра — первый снимается одной ракетой, другой — двумя. Тактика: стреляем в первом режиме в монстра послабее, во втором (т.е. оставшимися двумя ракетами) — в того, который пожирнее. Вуаля!

"Дельфин". Энергетическое штурмовое ружье, как его называют разработчики. В первом режиме стреляет красивыми переливающимися сгустками энергии, а вот второй активизируется только при нахождении специального "аддона" — примочки, позволяющей видеть фантомов (существа, едва различимые в нормальном режиме наблюдения) и иллюзии, наводимые инопланетной техникой. Фантомов можно будет уничтожить лишь с помощью "Дельфина" или следующей пушки, рабочее название которой...

..."**Карлсон**". Такая штука с пропеллерами. Зачем ей пропеллеры — непонятно, но


▲ Ой! Кто здесь?

доподлинно известно, что в стандартном режиме она стреляет шарами а-ля BFG, а в альтернативном — теми же шарами, только они будут... проходить сквозь стены, что позволит, опять же, найденный и установленный "аддон".

"Грендель". По поводу названия и Дмитрий, и Владимир пожимают плечами. Сошлись во мнении, что это "пендаль гренками". Примерно так и есть: в первом режиме "Большая Берта" стреляет ядрами, снимающими недетское количество хит-пойнтов, во втором — теми же ядрами, только самонаводящимися.

Далее по плану идут три вида гранат: **дефрагментационные** (т.е. осколочные), **дымовые** (дым не только застилает глаза, но и серьезно преображает восприятие мира — ваш экран покажет такие веселые истории, на какие не способны грибы, марихуана и героин вместе взятые, а из колонок будут доноситься малопонятные звуки, записанные на местной свиноферме) и **энергоподавляющие**, от которых мониторы будут гаснуть, а вражеские роботы уходить в режим Shutdown.

Также ожидается три вида брони, аптечки наподобие **Half-Life**'овских (раскиданы по уровню в виде стационарных аппаратов; ими смогут пользоваться и особо умные монстры), очки ночного видения и, возможно, фонарик.

Мечтает ли AI об электронных побоищах?

Александр Бородецкий, в буквальном смысле мозг проекта, утверждает, что написанный им AI может все. Даже играть в шахматы. Шутка, конечно, но судя по тому, что уже сделано и что запланировано сделать, монстры в **Kreed** будут не просто думать о том, как уложить игрока, но и о том, как это сделать наиболее безболезненно для себя. Саша поведал мне о шаблонной системе. Благодаря ей противник каждое свое действие просчитывает исходя из информации о боевой ситуации. Грубо говоря, если какой-нибудь шпиг с сотней единиц здоровья видит, что на него прет изрядно побитый игрок с шотганом, то, радостно урча, тут же рванет ему навстречу, дабы поживиться халявным фрагом. Если же лицо игрока светится от радости и бликов от модельки "Дельфина", свинюк рванет во все свои монстрячьи пятки за подмогой.

Впрочем, последнего варианта может и не быть. Сейчас Александр обдумывает вариант с тем, чтобы враги ходили группами. В случае чрезвычайной ситуации командир группы отдает приказы подчиненным: скажем, одному — чтобы он обходил игрока слева, второму — чтобы запрыгивал справа, а сам рванет зигзагами навстречу. Судя по сему, играть в **Kreed** будет нелегко. Кстати, уровней сложности в игре будет аж три штуки — каждый определяет количество и AI врагов.

Что касается мультиплеера — будет стандартный **Deathmatch**, **Last Man Standing**, а также **Cooperative**. Причем количество игроков на одном отдельно взятом сервере будет зависеть исключительно от мощности сервера и скорости соединения.

Да! Пора, пора уже возрождать жанр марафонов под лозунгом "пройдем **Kreed** по модему за ночь!". Игроки ликуют и ночами просиживают за **Kreed**. Владельцы **GameSpy**, **WON** и **Zone.com** кусают локти. **"Бурут"** тем временем благодарит разработчиков TCP/IP (локальная сеть, Интернет) за любезно предоставленные протоколы.

Еще пара фактов

В игре будет девять синглплеерных миссий по 3 внушительных эпизода в каждой. Итого получаем 27 уровней. Deathmatch-уровни будут разрабатываться отдельно.

Возможно появление в комплекте редактора уровней. Если не успеют — будет распространяться отдельно (угадайте, на диске какого журнала вы найдете его быстрее всего?). Открытая архитектура позволит продвинутым игрокам создавать модификации и даже тотальные конверсии, в то время как особо ленивые будут лишь менять характеристики некоторых объектов (например, оружия) — благо те прописаны в конфигурационных файлах игры.

Название **Kreed** происходит от английского слова "creed" (вера, учение). Первую букву пришлось поменять из-за вышедшей два года назад приключенческой игры **Creed**. Название напрямую связано с сюжетом, о котором бурутовцы пока не слишком распространяются (*"а то неинтересно играть будет"* — **Владимир Николаев**).

In finale

За полтора часа до отхода поезда Владимир повез меня, Бородецкого, моделлера персонажей **Михаила Бабенко** и руководителя **"Златогорья-2" Сергея Буравцова** в местный бар. В процессе распития пива Владимир предложил тост "За "Бурут". Все подняли бокалы. Владимир добавил: "Серега пьет до дна" (у него как раз грамм 50 пива оставалось), на что Сергей ответил: "Святослав тоже". Всеми силами поддерживая честь **"Игромании"** в целом и игровой журналистики в частности, я честно выпил залпом пол-литра темного "Хэннеси", за что удостоился аплодисментов и уважения присутствующих. ■

Command&Conquer: Generals

Антон Логвинов (fx@igromania.ru)

Жанр:	RTS
Издатель:	Electronics Art
Разработчик:	Westwood
Издатель в России:	Soft Club
Дата выхода:	Конец января 2003 года
Системные требования:	CPU 800 MHz, 64Mb, GeForce 2



▲ Ядерный удар — фирменная идея Westwood еще со времен Dune II.

Много событий произошло со времен нашего весеннего превью по C&C: Generals. В Westwood полетели головы — было уволено около тридцати ведущих сотрудников, включая основателей компании, небезызвестных Бретта Сперри и Луиса Касла. И хотя Generals разрабатываются другой командой, результат не замедлил сказаться — игра лишилась первоклассного видео с живыми актерами. Печально, но факт. Зато проект благополучно прошел всемирные смотрины на E3 и получил сакраментальное "Best of Show". Ну, и не мне вам говорить, что вышел WarCraft III — основной конкурент Generals на рынке стратегий. Все эти события значительно повлияли на проект, о чем вы и узнаете ниже.



▲ Обмен любезностями. Капиталисты — танками по зданиям, коммунисты — самолетами по танкам.

Помоги мне — генералы гибнут!

Именно с этой просьбой обратился недавно к немецким журналистам продюсер Generals Харвард Бонин. Он продемонстрировал им последнюю версию игры и предложил написать небольшое сочинение на тему *"C&C моей мечты"*. Немцы, как известно, вообще большие приверженцы C&C, а тут еще и сам продюсер игры с визитом пожаловал. Как откажешь? В общем, наставили журналисты старика Харви на путь истинный. Отныне Generals делаются с уклоном вовсе не в мультиплеер, а в самую что ни есть сингл-игру. С поистине чумовым сюжетом, кучей скриптовых сцен и системными требованиями высотой с Эверест. PIII-800 и GeForce 2 — вот такие "скромные" запросы предъявит новая игра своим поклонникам. Это минимум. И это если верить журналистам. Официальные же лица предпочитают отмалчиваться. Впрочем, если сравнить требования с запросами грядущих монстров экшена вроде Unreal Tournament 2003 или DOOM III, то они покажутся не такими уж высокими. Самое же главное — немцы навели Харви на одну умную мысль. Мысль сия состоит в том, что, если в битвах гробить кучу танков, терять эскадрильи вертолетов и зарывать в землю полки солдат — экономика развалится, ресурсы кончатся, а армию засудят собственные граждане. Короче, отныне Generals пропагандируют модный лозунг "Долой танковый раш — даешь стратегическое мышление!". Эх, WarCraft III, а я думал, что уже прошел тебя!.. Впрочем, неизвестно, насколько сильно проявит себя это "мышление".

Зато теперь предельно ясно, что помимо хозяйственных способностей отважные генералы (см. превью) заимеют набор "предметов", вроде газолиновых бомб и т.п. Еще раз машем ручкой WC3 и готовимся воспринимать новость о том, что редактор карт не только войдет в комплект с игрой, но и выйдет раньше (!) нее. Идея не нова (Morrowind, Neverwinter Nights), но игре к лицу.

Как пеона назовешь...

...так он ресурсы тебе и доставит. EA Pacific решили посильнее замаскировать свою приверженность идеям Blizzard и придумали уникального пеона для каждой из воюющих сторон. Например, США транспортируют ресурсы на вертолетах, Китай возит на грузовиках, а в ВОА роль пеонов играют люди.

И еще раз о баранах

Наконец-то получены сверхсекретные сведения о генеральском составе некапиталистического лагеря. У желтолицых любителей MTV будут Red Army General, Super Weapons General и Secret Police General. Первый надает по балде оружейникам, дабы заменили снаряды на более мощные, и подгонит на оборонительные позиции артиллерию. Второй обучит китайских камрадов обороняться. А третий выпустит из тюрьмы всех кул хацкеров, и они начнут, сами понимаете, кул хацкерить во славу Партии.

Terrorist Cell General, BioWar General и Warlord General — истинные наследники идей бен Ладена. Опытный террорист незаметно проведет войска перед носом у противника, химик бережно отправит посылочки с бациллами сибирской язвы, а варлорд отвесит пинка солдатам, чтоб двигались быстрее и силы восстанавливали.

На словах все хороши, а вот на деле — посмотрим.

Точно известно, что в игре будут воздушные бои. В полном 3D и со всеми вытекающими. Напомню, что подобные дуэли нам обещали еще в Tiberian Sun, но дальше обещаний тогда дело не пошло.

Вопреки ожиданиям большинства игроков, туману войны в Generals — быть. Правда, как высказался представитель EA Pacific, "будет... в некотором роде". Как это толковать — непонятно.

И напоследок о...

Сингл — это круто, но не будем забывать про мультиплеер! Как нам стало известно, сетевой код уже был один раз переписан и сейчас всеми силами затачивается под 56K-линии. Также разработчики собираются ввести несколько иную рейтинговую (ladder) систему, нежели сейчас принята, скажем, на Battle.Net. Ее кардинальное отличие в том, что игрокам позволят создавать собственные (!) рейтинговые таблицы. Причем хозяин такой таблицы получит полные административные функции. Он легко сможет закрыть ее для определенных пользователей, назначить собственные правила игры, понаставить паролей и т.д. Ясно вижу — не за горами бой за звание самого генерального генералиссимуса среди читателей **"Мании"**!

• • •

Официальный релиз был перенесен с Рождества на конец января. Видимо, желание команды сделать игру быстро постепенно переросло в стремление сделать ее качественно. И не страшно, что разработчики взывают к окружающим и признают идеи WarCraft III интересными. Одно дело слизать, а другое — взять на вооружение. ■

Lionheart

Братец Кролик
brother_rabbit@igromania.ru

Жанр:	RPG
Издатель:	Black Isle Studios/Interplay
Разработчик:	Reflexive Entertainment
Издатель в России:	1С
Дата выхода:	Конец 2002 года
Системные требования:	CPU 300MHz, 64Mb, 8 Mb Video
Рекомендуется:	Не объявлены



▲ Магия бьет ключом — нормальная средневековая жизнь.

Сначала немного истории для отставших от поезда. Жили-были на свете славные люди из Black Isle Studios, а по профессии они были пироманьяки. И вот однажды они произвели неслабый бенц, подорвав родную планету Земля примерно в пятидесятых годах прошлого века в своей игре Fallout. Затем они довершили начатое, запалив фитиль у Fallout 2. Слава и деньги пришли, но желание взрывать Землю не пропало. Что же делать? И тут в светлые головы пришла мысль: "А что если мы взорвем планету немножко пораньше?" Сначала мысль просто тихо бродила где-то между твердой и паутинной оболочками головного мозга, а затем мигрировала внутрь и перехватила управление на себя. Появление Lionheart было предопределено, и оставалось лишь прояснить некоторые частности.

Вначале было решено взорвать все году этак в 1490-м и дать примерно сотню лет на то, чтобы рассеялся дым. Потом по различным причинам день "Д" стал отползать все дальше и дальше в прошлое, и наконец было принято волевое решение — повесить всех собак на Ричарда I-го Львиное сердце, он же Ришар Coeur-de-Lion. Таким образом, все самое страшное произошло в конце XII века, а разбираться с последствиями придется потомку Ричарда уже 400 лет спустя...

Впрочем, со всеми подробностями можно детально ознакомиться в июльском номере **"Игромании"** за этот год. Даже нужно ознакомиться — если вы еще не. Иначе из нижеследующего текста трудно будет что-либо понять.

Ричард, гражданин и мутант

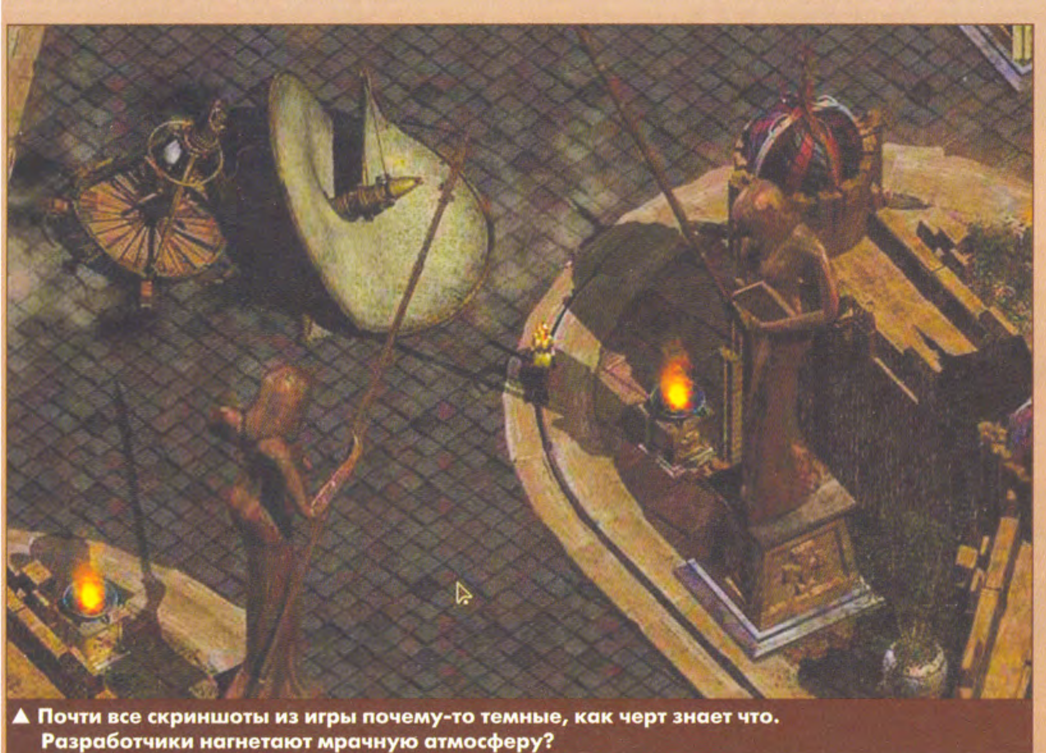
Невероятно, но факт: за два последних месяца количество доступных играбельных рас не изменилось, и их число по-прежнему равняется четырем. Однако стали известны их характеристики, и расы стали превращаться в нечто осязаемое, из плоти и крови.

Pureblood Humans, чистокровные люди. Они не попали под действие магии Разрыва, и поэтому особо к магии не склонны. Типичные "троечники" — все их параметры застыли на отметке "так себе". Кроме того, в начале игры герою-"хуману" не полагается ни одного врожденного бонуса (trait). Взамен можно выбрать три быстропрогрессирующих умения (tag skills) — они развиваются быстрее всех прочих. Кроме того, человек получает приобретенный бонус (perk) через каждый третий уровень развития — а не каждый четвертый, как у всяких грязных мутантов.

Sylvants, сильванты. Самая малочисленная из всех четырех рас. Отлично маскируются среди людей и таким образом избегают преследования Инквизиции. В их крови — магия элементалей, поэтому они наиболее способны к изучению всяких волшебных фокусов. Они значительно проигрывают другим расам в силе и выносливости, зато с интеллектом и обаятельностью у них все в полном порядке. В начале игры они получают два бонуса-trait'а и 6 свободных очков для распределения по характеристикам (у других рас — только пять).

Demokins, демокины, отдаленные потомки демонов. От предков им достались хвосты и рога, правда, демокины научились довольно ловко скрывать их, чтобы не выделяться в мире людей. Они проигрывают людям в плане "физики", но зато более склонны к магии и дают человекам фору по части наблюдательности, интеллекта и харизмы. Два trait'а при рождении, perk каждый 4-й уровень — все как у людей... то есть, я хотел сказать — мутантов.

Ну и, наконец, feralkins, фералкины. Эти несчастные происходят от монстров, и люди поэтому их не очень жалуют — а особенно "тепло" к ним относится инквизиция. Впрочем, не стоит так уж сожалеть об их горькой судьбе — их мощь и сила такова, что они, скорее всего, будут разносить все в мелкие щепки и лишь потом спрашивать, что случилось. С тремя врожденными бонусами они превращаются, извините за каламбур, в настоящих монстров, поэтому у них только один быстро развивающийся skill. Исключительно справедливости для.



▲ Почти все скриншоты из игры почему-то темные, как черт знает что. Разработчики нагнетают мрачную атмосферу?

Наверняка кто-то уже безнадежно запутался во всех этих врожденных и благоприобретенных бонусах. Специально для интересующихся — описания некоторых trait'ов и perk'ов, с большим трудом вытянутые из разработчиков.

Трейты. Человек Возрождения, Renaissance Man. Герой с этим бонусом искушен в политике, искусстве и философии, за прилежность получает +1 к Intelligence. Но — та же самая наука пошла во вред занятиям физкультурой, отсюда -10% к владению холодным оружием и -3 к Armor Class.

Прилежный колдун, он же Studious Wizard. В детстве старательно изучал всякую магическую дребедень и хлам. Здорово навострился понимать природу вещей и то, как они работают, но совершенно испортил себе зрение! Итог: +15% к пользованию отмычек, все приобретенные скиллы начинаются не с 1-го, а с 3-го уровня, ну а в качестве платы — -1 Perception и -10% к использованию стрелкового оружия.

А вот пример перка. Cold Meister (Мастер холода). Герой ребенком заблудился в лесу, где его подобрало некое странное существо из снега и льда. Подробности детства покрыты мраком, но известно то, что персонаж умеет использовать магию холода на 15% эффективнее прочих. Для обладания этим замечательным бонусом ему совершенно необходимы владение магией холода (40% и выше) и циферка 6 в графе Intelligence.

Ну вот, теперь самое время поговорить о том, зачем же авторам понадобилось городить огород со всеми этими расами. Предполагается, что прохождение игры будет существенно отличаться для персонажей разных рас. Помимо очевидных вещей, вроде отношения NPC (не забываем про Инквизицию, да?), некоторые квесты доступны только для одной из рас, и никак иначе. Справедливо и обратное — "общие" квесты можно проходить в зависимости от собственных способностей и склонностей. К примеру, в славном городе Нуэва-Барселона есть некий торговец. Герой с высоким умственным коэффициентом может польстить купцу в разговоре, сказать, что наслышан о его доброй славе и богатстве. Торговец, в свою очередь, расчувствуется и будет продавать герою товар со скидкой. Другой вариант — записаться в Инквизицию и от тамошних дружков-мясников узнать, что купчина на самом-то деле промышляет сбытом краденого. Дальше все очевидно — придти к негоцианту и получить ту же скидку путем шантажа.



▲ Строили тогда тесновато, зато на века.

И вот такой еще момент: в настоящее время дизайн-документ **Lionheart** содержит около сотни квестов, причем дизайнеры утверждают, что в процессе доработки это число будет увеличено.

Ричард меча и магии

Как вы уже знаете, **Lionheart** предлагает два пути радикального курощения оппонента — с помощью оружия и с помощью магии. С оружием все достаточно традиционно — одноручные и двуручные клинки, мечи, сабли, шпаги и прочее, а также луки и арбалеты. За оружие в игре отвечает специальный рандомайзер, который будет генерировать клинки, учитывая характеристики главного героя — так, чтобы каждая находка оказывалась для игрока приятным сюрпризом, а поиск не превращался в рутину. Кроме того, разработчики обещают подбросить "тонну" оружия с различными магическими свойствами, а также уникальные клинки, у каждого из которых будут свое имя, история и особые свойства.

Другое дело — магия. Кстати, авторы преподнесли сюрприз любителям стрел и мечей. Вот что по этому поводу говорит **Эрик Деллер**: *"Да, можно играть за такого пуританина, инквизитора, который отвергает любую магию. Но это не самый легкий путь, ибо мы балансируем игру так, что магические атаки и защиты будут заметно привлекательнее ближнего боя".*

В настоящий момент нам обещают ровно три школы магии и около 60 заклинаний.

Магия природы, tribal magic, связана с силами земли и природы — обычно имеет дело с подчинением животных, вызовом существ, лечением и другими общеоздоровительными процедурами.

Магия разума, thought magic — мечта подрывника: заклинания электричества, холода и огня данной школы хорошо подходят для совершения необратимых изменений в молекулярной структуре живых существ и предметов.

Божественная магия, divine magic, отражает сложные взаимоотношения между героем и его божеством. В арсенале — в основном заклинания защиты и изгнания нечисти, хотя там есть и несколько атакующих заклинаний.

Во многих случаях спеллы связаны между собой и образуют этакие "деревья". Продвижение по "дереву" зависит исключительно от инвестиций драгоценных skill points в то или иное заклинание. К примеру, достигнув определенного уровня в изучении спелла Ice Javelin (магия разума), открываешь для себя заклинание Ice Missile, которое, в свою очередь, дает доступ к более мощному Ice Storm. При этом совершенно необязательно переключаться на другое заклинание — авторы обещают, что инвестиции в "примитивный" Ice Javelin тоже будут весьма прибыльными.

Теоретически, персонаж способен выучить все имеющиеся заклинания, но, так как все замыкается на количестве skill points, все выученные заклинания (или большинство из них) будут пребывать в зачаточном состоянии. Тем не менее, извечный вопрос — "один пирог с восемью свечами или восемь пирогов с одной свечой?" — остается открытым.

Напоследок, по просьбе разработчиков, привожу описание их любимого спелла Corpse Bomb, относящегося к школе tribal magic. При использовании заклинания на поле боя выбранный труп превращается в бомбу, которая немедленно взрывается. Повреждение в точке взрыва — 10 условных единиц, а по радиусу уменьшается до 1. Вначале радиус мал, но за каждые два skill points сила и радиус заклинания увеличивается на единичку.

Ричард с неповторимым устойчивым вкусом

Эти ребята из **Reflexive Entertainment** и их шефы из **Black Isle** — люди без сердца. Своими речами они способны выманить леденец у маленькой девочки. И жадно его съесть. Вот всего лишь пара цитат. *"В ролевых играх последнего времени, за редким исключением, рост персонажа достигался лишь в ходе боев. Это были "облегченные" RPG. Мы же стараемся дать игроку возможность делать в игровом мире то, что он хочет. Наша основная аудитория — хардкорщики, им, прежде всего, и адресован* ***Lionheart****"*, — говорит **Крис Паркер**. *"Мы написали несколько альтернативных концовок. И "плохой" финал кардинально отличается от "хорошего". Мне даже было стыдно сочинять его — настолько страшным он вышел". "Наверное, это правильно!"* — довольно ухмыляется **Эрик Деллер**. Только вот мне уже это совсем не интересно. Мне интересно совсем другое. Когда? Madre de Dios, когда?

P. S. Всем заинтересованным лицам я заранее рекомендую откладывать денежные знаки — игра разместится не то на двух, не то на всех трех дисках. ■

Ведущий рубрики: Антон Логвинов (fx@igromania.ru)

КРАТКИЕ ОБЗОРЫ

Ведущий рубрики: Антон Логвинов (fx@igromania.ru)
Обзор Michael Schumacher Racing World: Kart 2002: Денис Марков (kiar@igromania.ru)
Обзор локализации WarCraft III: Олег Полянский (rod@igromania.ru)

Atrox

Жанр:	RTS
Издатель:	Joymax Entertainment
Разработчик:	Interactive Ideas
Похожесть:	StarCraft
Системные требования:	PII-300 (PII-350), 64Mb(128)RAM, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один

Так, кто мне положил **StarCraft** на стол? Да как не **StarCraft**, если даже по картинкам видно! Ах, другое... И вправду не **StarCraft**! **Atrox** это, дамы и господа, **Atrox**! Только вдумайтесь в это название — сколько тайн и загадок оно в себе хранит! Итак, первая тайна — на что рассчитывали разработчики, садясь за ЭТО? Уж точно не на пинок под зад от издателя — игра, как ни странно, вышла. Вторая — сколько выдержки нужно было иметь, чтобы так старательно и бездарно перерисовать все спрайты из **StarCraft**? Нет, даже минералы — и те не сумели как следует содрать! "Фу, какая бяка!" — в лучшем случае произнесет игрок, увидев ЭТО. Действительно, не испортили только то, что не меняли вовсе (ландшафт). И, наконец, третья тайна — почему зерги тут оскорбительно названы "createse"? Я возмущен! А вы? В общем, игра из разряда "переименуем Вавилон 5 в Наливай 6".



Рейтинг: 0,5

Crazy Taxi

Жанр:	Аркада
Издатель:	Empire Interactive
Разработчик:	Sega
Похожесть:	Нет
Системные требования:	PII-450(PIII-550), 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Величайшая аркада на **Dreamcast** добралась-таки до ворот замка ПК-игроков! В свое время эта игра имела большой успех. Совершенно безбашенный геймплей, прекрасная графика, музыка от **Offspring** и полное отсутствие конкурентов на рынке! Но это тогда — почти три года назад. А сейчас... Как ни прискорбно об этом сообщать, но нынче игра не вызывает особого интереса. Оно и понятно — аркада призвана расслаблять, а устаревшая графика этому явно не способствует. Что интересно, от PC-версии музыка **Offspring** уехала в неизвестном направлении, а вместо себя пригнала банду неизвестных подражателей. Тем хуже. Для тех, кто еще интересуется игрой, черкну пару строк о геймплее. Выбираем персонажа и катафалк, в котором он поедет навстречу приключениям. Попадаем на городские улицы и начинаем ловить пассажиров. На игру отведено определенное время, и чем быстрее вы доставите клиента на место, тем больше секунд вам прибавят к общему времени. Так и мчимся по городу к месту назначения, переворачивая встречающиеся автобусы да машины... В конце концов, проигрываем и попадаем в таблицу рекордов. Вот так — просто и изящно.





Рейтинг: 4,5

Peter Pan: Adventure in Neverland

Жанр:	Аркада
Издатель:	Disney Interactive
Разработчик:	Disney Interactive
Похожесть:	Lion King
Системные требования:	PII-450(PIII-800), 64(256)Mb, 16MB (32) 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

То ли к выпуску готовится ремейк, то ли **Disney Interactive** просто решили вернуть былую марку качества своим играм... Так или иначе, но позабытый всеми Гарри Поттер прежних лет снова вылез из спальни. И приходится констатировать, что вылез не зря — перед нами лучший диснеевский платформер со времен великолепного **Lion King**. Игровой процесс не откроет вам ничего нового. Вот разве что товарищ Пэн летать умеет, а посему ходить ему не обязательно... В общем, летим, мочим неугодных, собираем перышки, сердечки и т.д. Средненькая графика, весьма хорошие ролики между уровнями и не напрягающий геймплей — для начала неплохо. Посмотрим на будущие проекты.

Рейтинг: Для детей

Michael Schumacher Racing World Kart 2002

Жанр:	Симулятор карта
Издатель:	JoWood
Разработчик:	Paraworld
Похожесть:	Moto Racer 1-3
Системные требования:	PII-450(PIII-600), 64(256)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Локальная сеть, вдвоем на одном компьютере
Сколько CD:	Один
Сайт игры	http://www.msracingworld.com/MSOW2002.html

А знаете ли вы, что пятикратный чемпион мира по автогонкам в классе "Формула-1" Михаэль Шумахер в молодости увлекался картами? Подой-

дет, бывало, к окошку, окинет взглядом родную Германию, потянется и распишет с братом на пару пульку-другую, похрустывая баварскими колбасками и запивая их не менее баварским пивком.



Шучу, конечно. Будь спортсмен неравнодушен к колбаскам — и сейчас бы он уже не влазил в автомобиль: настоящее бюргерское пузо — это вам не шутка. А вот картами он действительно "болел". Не игральными, правда, и не навигационными — а гоночными.

К истокам карьеры немецкого пилота решили вернуться его соотечественники из компании **JoWood**. Решили, вернулись и создали симулятор картинга. Почувствуйте себя, так сказать, молодым Шумахером. Покатайтесь на автомобилях, скорость которых даже в лучшем случае — по прямой под горку — не превысит 150 км/ч.

Впрочем, о ста пятидесяти кэмэчэ речь пошла рановато. Насладиться такой скоростью вы сможете лишь ближе к концу игры. А до этого счастья еще страдать и страдать.

Для начала "сделайте" оппонентов в любительском классе. Задача не из легких: скорость абсолютно не чувствуется, соперники тупы, как пробки... В общем, если вы сможете набрать необходимые 24 очка из 30 возможных, я очень завидую вашим крепким нервам. Если бы не грозный редактор, требующий пройти игру, я бы и этих трех гонок не продержался.

Второй класс — это уже хоть что-то. Там, по крайней мере, вас немного заносит на поворотах. С другой стороны — не такая уж это проблема. Через минут 30 игры ваша "и никакого мошенничества" должна развиться до степени, достаточной для победы.

А вот третий класс — это да. После пройденных за час первых двух этот может показаться крепким орешком. Здесь для победы требуется идти по трассе практически без ошибок. Вылетели за пределы асфальта — и все, со своими надеждами на титул можете распрощаться.

Здесь поведение компьютерных соперников характеризуется уже не словом "тупо", а словом "западло". Эта, простите, зараза внаглую копирует приемы... живых игроков! Вот скажите, что вы сделаете, если будете идти на первом месте, а по внешней стороне поворота вас сунется было обогнать другой пилот? Уверен, что девяносто процентов игроков просто "подрежут" претендента на лавровый венок и отправят его на сочную зеленую травку. Так вот, знайте, что теперь ваш ПК способен в том числе и на такие подлости! Да еще как способен — стартовать с последнего места практически бесполезно. В первом же повороте окажетесь далеко и надолго.

О графике особо распространяться не буду. Не очень круглый руль, n-гранные колеса, текстуры, нарисованные за пару десятков минут... Короче, здесь разработчикам отличиться не удалось.

И напоследок о звуковом оформлении. Файл справки утверждает, что звуки моторов авторы игры записывали непосредственно на гоночной трассе. Что ж, по-моему, получилось более похоже на электробритву, чем на карт. Хотя какая кому разница — все равно больше, чем полчаса, играть в это никто не будет.

Рейтинг: 5,0

MotoGP

Жанр:	Аркада
Издатель:	THQ
Разработчик:	Climax
Похожесть:	Moto Racer 1-3
Системные требования:	PII-450(PIII-600), 64(256)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Локальная сеть, вдвоем на одном компьютере
Сколько CD:	Один

MotoGP — весьма неплохая аркада, затрагивающая немодную нынче тему мотоциклов. В отличие от всяких **MotoRacer**'ов, в **MotoGP** не нагорожена куча классов. Авторы просто сделали аркадные кольцевые гонки на мотоциклах. Зато сделали их на порядок толковее. Здесь нужно не только жать влево и вправо, притормаживая на поворотах, но и умело управлять "телом" гонщика. Смещать центр тяжести в соответствии с поворотом, выпрямляться, когда надо, и т.д. Отрадно, что все девять треков, представленных в игре, полностью повторяют реальные прототипы, а каждый этап чемпионата сопровождается видеороликом о стране, где он проходит. Вообще, спокойно могли и серьезный симулятор сделать. Но, как выяснилось, игрушка эта выходит и на **Xbox**, а там симуляторы явно не в почете. Графика не впечатляет, но и особых нареканий не вызывает, а саундтрек в самый раз. Желающим убить вечерок рекомендуется, но не строго.



Рейтинг: 7,0

Stuart Little 2

Жанр:	Аркада
Издатель:	Infogrames Interactive
Разработчик:	Hyperspace Cowgirls
Похожесть:	Нет
Системные требования:	PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 8(16)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Сложно найти человека, не знающего этого противного маленького мышонка, который подарил детям не одну минуту смеха. Все-таки Голливуд еще способен каким-то боком выдавать комедии не из разряда "под банку пива с натянутой улыбкой". Но речь сегодня не об этом. Как и любой хладнокровно просчитанный блокбастер, вторая часть эпопеи про "Стюарта" обзавелась одноименной игрой. Главное призвание оной — сосредоточить на себе внимание ребенка и воспевать "скажи маме, чтоб купила меня до/после сеанса". Впрочем, как оказалось, игра сделана с душой. Точнее, под девизом "все для ребенка!". Вежливый голос Стюарта встретит малыша, подробно расскажет ему о правилах игры и куда надо нажимать, чтобы пройти уровень. Жаль, но **Stuart Little 2** может похвастаться лишь пятью уровнями... зато очень разными. Проехаться на машинке, покататься на скейте, полазить в канализации, слетать на самолете и поиграть в шарики — все это умеет наша мышь. На большее, правда, ее не хватило.



Рейтинг: Для детей

V8 Challenge

Жанр:	Симулятор
Издатель:	EA Sports
Разработчик:	Torus Games
Похожесть:	Nascar
Системные требования:	PII-300(PIII-800), 64(256)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один

Держитесь, уважаемые читатели, — **EA Sports** открывает новую серию! Видимо, решив, что фэнов данного вида автосостязаний среди геймеров уже поднабралось достаточно, **EA** решили побыстрее занять какую-никакую, но



нишу. Что ж, главное — занять. Так что со своей задачей EA справились. Первый блин, как всегда, вышел комом — кривая графика, весьма несбалансированный геймплей, спорная физика (на таких машинах не ездил, потому и не утверждаю)... Список можно продолжить. Но зачем? Ведь опыт серии F1 ясно показал, что EA со временем из всего делают конфетку, если это выгодно, конечно. И если V8 найдет поклонников, то и на нормальную игру вскоре можно будет рассчитывать. А пока — пробный забег. Не очень удачный. Впрочем, обладатели рулей могут попробовать. Но лучше скоротать вечерок заездами в Grand Prix 4.

Рейтинг: 6,5

Рыцари Морей (Privateer's Bounty: Age of Sail 2)

Жанр:	Тактика
Издатель:	1С
Разработчик:	Акелла
Похожесть:	Век парусников 2
Системные требования:	PII-300(PIII-600), 64(256)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	



Отечественная компания "Акелла" уже давно и прочно ассоциируется с морем. Сначала мы увидели великолепных "Корсаров". Затем хардкорный воргейм "Век парусников 2". Компания, кажется, раз и навсегда заслужила любовь поклонников морских баталий. И пока все ждут невероятной красоты "Корсаров 2", "Акелла" выпускает на рынок другую новую игру. Вернее, не совсем новую. Privateer (английское название) — это имя, которым некогда величали аддон к "Веку парусников 2". В какой-то момент разработчики подумали, что количество изменений в дополнении выходит за принятые рамки, и решили превратить его в полноценный проект. И одновременно с этим пересмотреть некоторые детали концепции. Из хардкорного воргейма игру решено было перевести в нишу более понятных массовой публике "тактических стратегий". Выразилось это в упрощении некоторых элементов интерфейса (неоспоримый плюс) и более вольном обращении с историей — авторы позволили себе пофантазировать при создании сценариев. Ну и, разумеется, на поле боя появились новые корабли всех мастей, а также подводные лодки и воздушные шары.

Игра создана на модифицированном движке Storm ("Корсары", "Век парусников 2") и ничего нового в визуальном плане нам не покажет. Три кампании, более двадцати юнитов и редактор карт/сценариев — чрезвычайно мощный, кстати — прилагаются.

Рейтинг: 7,5

Локализации

WarCraft III: Reign of Chaos

Жанр:	RTS с элементами RPG
Издатель:	Vivendi/Universal
Разработчик:	Blizzard
Издатель в России:	Софт Клаб
Локализация:	Софт Клаб
Похожесть:	Серия Warcraft
Системные требования:	PII-400(PIII-800), 128Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Локальная сеть, Интернет
Сколько CD:	Один



К вопросу локализации SoftClub подошел очень серьезно. Команда переводчиков предприняла экспедицию в Ирландию, где находится локализаторский центр Vivendi. И все для того, чтобы выпустить свою версию одновременно с английской. Такого у нас в стране до сих пор ни разу не было — чтобы одновременно. Мероприятие по всем параметрам уникальное.

Желание успеть не привело к адекватной потере качества, как это часто бывает. Переводили хорошие переводчики, озвучивали прекрасные актеры. Наверное, их голоса — это наиболее удавшаяся часть работы. Они абсолютно аутентичны и звучат невероятно похоже на английский оригинал. Высота, тембр, должная степень патетики — все соблюдено. Что касается перевода, то в целом качество очень высокое: профессиональная работа с языком, тонкая подстройка под отечественный менталитет.

Правда, попадаются спорные моменты. Но что тут оспаривать, а что нет — дело вкуса. Мой вкус критически отнесся к переводу некоторых имен. К примеру, Grom Hellscream (Адский Крик), по-моему, не стоило переводить как Гром Задира. Ну какой он Задира, что вы? Этот парень, вспоровший одним ударом грудь могущественного демона Маннороха (в оригинале Mannoroth) — Задира? Да он Терминатор, как минимум. Или Furion Stormrage — зачем было делать из него Фариона Свирепого? Он не Свирепый. Он Ярость Шторма. Чуете разницу? Свирепый — он, если разойдется — ну, человек десять положит. А Ярость Шторма укокошит полконтинента и глазом не моргнет. Правда, по мелочам буянить не станет — ему подавай противника мирового уровня. Типа лорда Архимонда.

Впрочем, это все не страшно. И прочие мелкие неточности заметят разве что ярые поклонники искусства перевода и Норы Галь. "Защитите наши тылы" и "Ты не потеряла своей хватки, Джайна" — ерунда, верно? Вы же не видите в этих фразах ничего предосудительного? И я не вижу. Ну, почти.

Зато порадовало, что переводчики не чужды здорового юмора. "Берегите природу, вашу мать" — бархатным голосом произносит охотница ночных эльфов. "Интим и гербалайф не предлагать" — вторит ей лучница. "Чем шире наши морды, тем теснее наши ряды" — режет армейскую правду-матку бугай (Grunt, по-нашему говоря) и добавляет — "ну чего щелкаешь, как дятел?". Шаман совершенно неожиданно выдает сентенцию типа: "Мечтают ли орки об электросвиньях?". Круче всех зажег Мурадин: "Как звали папашу Глойна?.. Помощь зала? Звонок другу? Последнее желание?". Забавно, в общем.

Резюме: тщательно и в срок проделанная работа. Коробочка стоит своих денег. Плюс ко всему — на Battle.net можно играть. То бишь имеется код, который поставляется только с лицензионными версиями. Обладателям пиратских вход на мировую арену заказан — уж извините.

Рейтинг игры: 9,0
Оценка за локализацию: 9,0

Горасул: Наследие Дракона (Gorasul: The Legacy Of The Dragon)

Жанр:	RPG
Издатель:	JoWood
Разработчик:	Silver Style
Издатель в России:	Руссобит-М
Похожесть:	Baldur's Gate
Системные требования:	PII-300 (PIII-600), 64Mb (256), 8Mb (32) 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Четыре



Весьма неудачный Baldur's Gate-киллер германского производства, о котором мы писали в номере 4'02, вышел полностью на русском языке. Хороший перевод — весьма сомнительный повод приобрести эту игру. Разве что

вам не жалко разориться на четыре диска... Кстати, в этом случае вы сможете оценить всю прелесть обложки игры. Упитые в хлам скелеты — это что-то!

Рейтинг игры: 4,5
Оценка за локализацию: 8,0

Египет: Мумия и Колдун (Egypt Kids)

Жанр:	Псевдоквест
Издатель:	Cryo
Разработчик:	RMN Louvre
Издатель в России:	1С
Локализация:	Nival Interactive
Похожесть:	квесты от Cryo
Системные требования:	PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 8(16)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один



1С и Nival продолжают раскопки на руинах Cryo. "Египет" — это очередная игра из серии познавательных квестов для детей, которых Cryo за последние годы обрушила на нас до безобразия много. Ну, для детей — оно и в России для детей. Им-то нет дела до того, что игра штамповочная — им поставь дракончика-экскурсовода на экран, и вперед — впитывать знания от умных дядек из Лувра! А если какой паззл не сможет дите решить — маму тут же позовет... Локализовано все с душой — сразу видно, что аудиторию свою знают.

Рейтинг игры: Для детей
Оценка за локализацию: 9,0

Меч и Магия IX (Might & Magic IX)

Жанр:	RPG
Издатель:	3DO
Разработчик:	New World Computing
Издатель в России:	Бука
Локализация:	Бука
Похожесть:	M&M 6-8
Системные требования:	PII-450(PIII-600), 64(128)Mb, 16Mb (32) 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Два

Стараниями **"Буки"** продолжение популярной серии вышло у нас сразу в двух вариантах — оригинальном и локализованном. У поклонников есть выбор, а это — главное. Что касается локализации, то она достойна всяческих похвал.

Рейтинг игры: 9,0
Оценка за локализацию: 8,0

Монстроград (Monsterville)

Жанр:	Сама себе стратегия
Издатель:	Cryo/Wanadoo
Разработчик:	Intelligent Games
Издатель в России:	1С
Локализация:	Nival Interactive
Похожесть:	В чем-то Black&White, в чем-то Tropico
Системные требования:	PII-350(PII-450), 64(128)Mb, 16Mb (32) 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Странно, но чем-то эта игра напомнила именно шедевр Питера Мулинье, хотя скорее должна была воззвать к воспоминаниям о Tropico. Но об этом ниже. Итак, добро пожаловать в монстроград, жители которого не нашли ничего лучше, чем выбирать в мэры города известных отморозков вроде сэра Франкенштейна и графа Дракулы. В общем, идея неплоха, но 12 претендентам на это место придется вдоволь попотеть, чтобы переманить голоса нерешительных избирателей на свою сторону. Для этого у каждого монстра существует набор характеристик, магии и всяческих чесночнокрестовых приспособлений для отпугивания конкурентов. Чем больше избирателей на вашей стороне, тем больше у вас денег на возведение укреплений и т.п. Все это выглядит довольно оригинально, несмотря на явную *черно-белую* подоплеку (борьба за жителей, территорию и т.д.). Но реализация... Играть надоедает довольно быстро, хотя различных сценариев разработчики придумали полным-полно. Графическому движку даже костыли не нужны — он и с ними не ходок. Нет, понятно, что монстроград, но не до такой же степени! Остальное еще более посредственно. Впрочем, от связки Cryo и Wanadoo другого ожидать не приходится... Еще очень пугает в названии разработчика слово "Games" — не дай бог, таких много будет. В локализации разочаровал лишь выбранный для нее объект.



Рейтинг игры: 4,5
Оценка за локализацию: 9,0

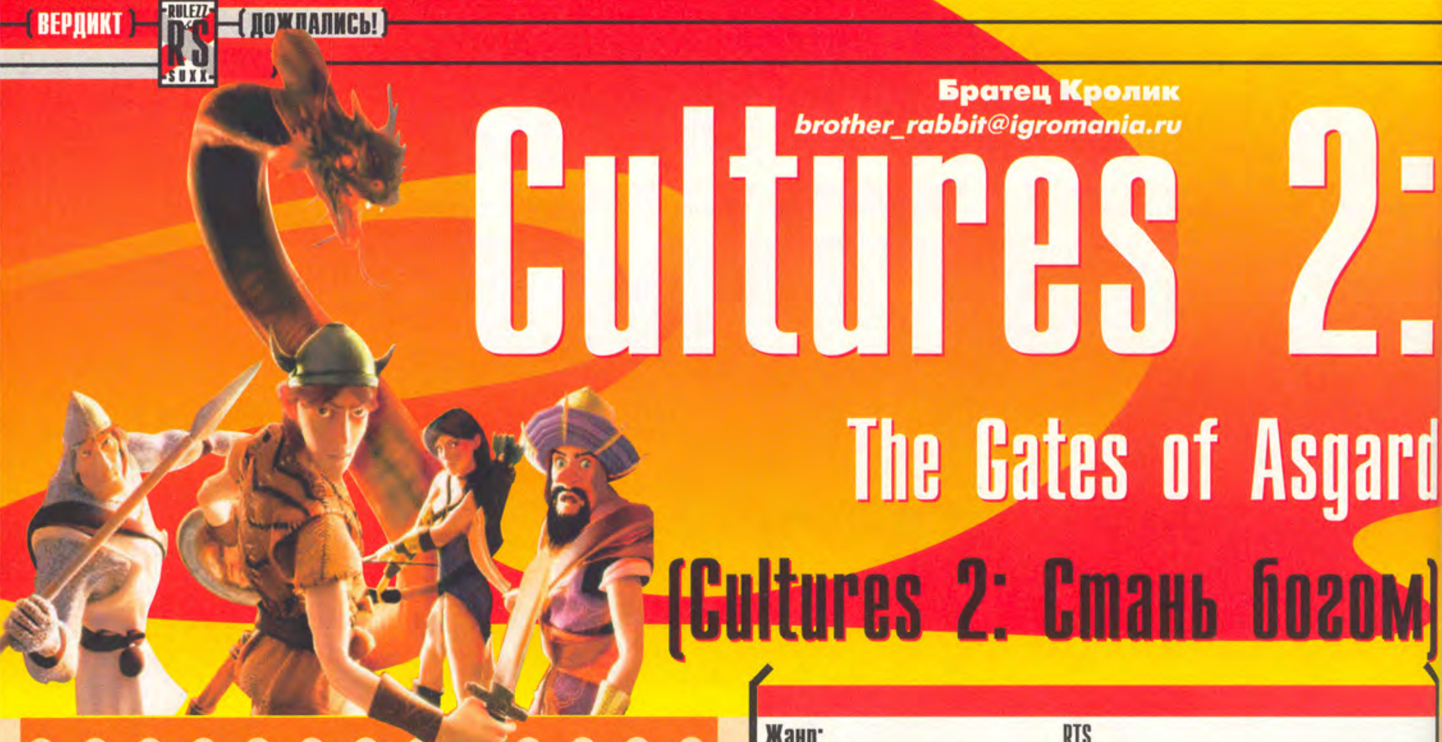
Футбол Чемпионат Мира 2002 (Pro Soccer Cup 2002)

Жанр:	Футбол
Издатель:	Enigma Software Productions/1С
Разработчик:	Enigma Software Productions/Snowball
Похожесть:	FIFA2002
Системные требования:	PII-300 (PII-450), 32Mb (64) RAM, 8MB (16) 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один



Скажите, ваши кошмарные сны когда-нибудь сбывались? Если вы поклонник футбола, то теперь можете быть уверены, что да. Понятно, что во время и после чемпионата мира народ бежит скупать даже трусы с нарисованными на них мячами, и грех производителям этим не воспользоваться... И даже схалтурить где-то... Но у всякой халтуры есть предел, и Pro Soccer Cup 2002 успешно его перешагнул. Описывать то, что откроется игроку после запуска игры, — язык не поворачивается. Но, так уж и быть, расшевелю. Послушайте сказ о том, что сделали разработчики. Они слепили тяп-ляп-стадион и намазали по периметру текстуры со зрителями. В центре, естественно, сделали поле. Тоже текстурой. Одной. Большой. Размытой. Напихали туда две команды страусов (иначе здешних игроков не назовешь — ни моделей, ни анимации) и прилепили сверху пару менюшек. Все. Продукт готов и сметается со скоростью горячих пирожков. А вот Snowball молодцы! От души порадовали. Во время игры на рекламных щитах вы сможете заметить кое-что знакомое. Очень знакомое. В общем, всем бежать в магазин и смотреть! Заодно и FIFA'8 прикупите, чтоб графика сильно плохой не казалась.

Рейтинг игры: 1,0
Оценка за локализацию: 9,5



Братец Кролик
brother_rabbit@igromania.ru

Cultures 2: The Gates of Asgard

(Cultures 2: Стань богом)

Жанр:	RTS
Издатель:	JoWood
Разработчик:	Funatics
Издатель в России:	Руссобит-М
Локализация:	Руссобит-М
Похожесть:	Cultures
Необходимо:	CPU 500 MHz, 128 Mb, 16 Mb Video
Желательно:	CPU 800 MHz
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	http://cultures2.jowood.de/

Викинги, эти гангстеры и флибустьеры средневековья, несколько веков наводили ужас на Европу и за это время успели наворотить немало дел. При этом совершенно неожиданно для себя они ухитрились оказать огромное влияние на современную массовую культуру, так что теперь люди в рогатых шлемах заняли почетное место в пантеоне любимцев публики. Понятно, что реальные персонажи — грабители, насильники и убийцы — при ближайшем рассмотрении оказываются не настолько уж привлекательными, поэтому возникла необходимость создать прекрасные истории, мифы и легенды о викингах. Этот феномен не обошел стороной и компьютерные игры, и отдельные энтузиасты создают не только игры про викингов, но и сиквелы к ним. Вот еще один пример творчества такого рода. Встречайте — Cultures 2.

Назад в Европу

Итак, Cultures 2 открывает новую главу в хрониках викингов. Мы покоряли Америку в первой части, и что же? В сиквеле мы снова встречаемся с героем первой части, молодым Бьярни, — более того, он должен повести своих бравых викингов через Атлантику, обратно в Европу! Дело в том, что наш герой видит жуткий сон, в котором он отчаянно бьется со злобным змеем. Бьярни обращается за советом к местному друиду, и седой старец популярно, на пальцах, объясняет Бьярни, что его сон — вещий, и что змей, если его не остановить, разрушит мир людей до основания. Как вы уже догадались, роль спасителя человечества предназначена именно для Бьярни. В ходе странствий Бьярни еще предстоит встретить франков, византийцев и сарацинов и, в соответствии с принципами политкорректности, он должен объединить усилия этих народов и победить мерзкую рептилию.

На старт?

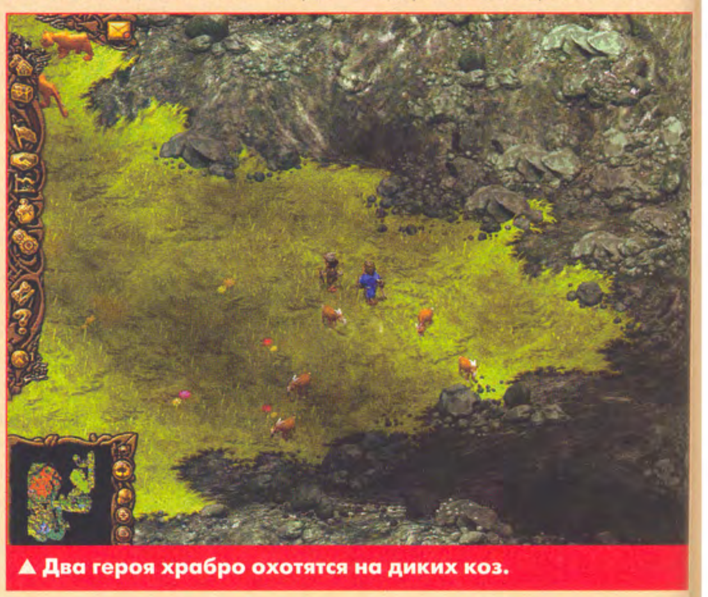
Первое знакомство с игрой вызывает легкое удивление и даже настораживает — создается впечатление, что разработчики прямо-таки поставили своей целью оттолкнуть от игры как можно больше новообращенных поклонников. Во-первых, обращает на себя внимание графическое исполнение. Как вы, возможно, помните, в первой части Cultures была абсолютно двухмерная, но вместе с тем приятная и радующая глаз карамельная графика и множество симпатичных анимаций. К сожалению, визуальный ряд практически не изменился и теперь выглядит безнадежно устаревшим, не говоря уже о том, что Cultures 2 крайне сложно соперничать с ультрасовременными трехмерными RTS.

Во-вторых, в игре напрочь отсутствует туториал. Если учесть, что интерфейс в Cultures 2, скажем так, не вполне интуитивный, а также содержит несколько нестандартных решений (к примеру, по карте разрешено перемещаться *исключительно* с помощью клавиатуры), такой замысел разработчиков представляется весьма странным.

В-третьих, сразу неприятным образом обращает на себя внимание музыка. В полном соответствии с жанром музыка здесь такая... псевдогероическая. Героическая — потому что очень пафосная и тревожная, а псевдо... Видите ли, в саундтреке Cultures 2 этой самой музыки набралось примерно тактов десять. После того как эти десять сыграны — совершенно верно, они повторяются заново. И еще раз. И еще. Да, я могу назвать произведения поп-музыки, в которых тоже 10 или даже меньше тактов — но они-то и длятся, слава богу, минуты три, максимум — пять. А здесь... настоящий викинг умер бы с тоски, уверяю вас. И это притом, что звук адекватен происходящему и местами даже приятен — так называемые "звуки природы" (шум воды, пение птиц и прочее) помогут поддерживать душевное спокойствие во время игры. Одним словом — недоработано.

Детский сад

Игра оказывается на удивление многослойной, состоящей из разных, на первый взгляд не предназначенных для смешивания элементов. Имеется несколько вялая, анемичная RTS — производим оружие, вооружаем юнитов и показываем противнику, где раки. Стратегия неторопива и задумчива настолько, что "обычные" миссии и сценарии почти не отличаются от свободного сценария с красноречивым девизом "Играйте как хотите!". Отчетливо просвечивает сим-составляющая — наши подопечные, девочки и мальчики викинги (так и хочется назвать их *гномами*!), обладают аж пятью характеристиками — традиционными "здоровьем", "энергией" и "стойкос-



▲ Два героя храбро охотятся на диких коз.

тью", и более редкими "социальным положением" и "религиозностью". Оказывается, что верноподданные требуют не только пищи и сна, но также и развлечений, а также не прочь обзавестись своим домиком и супругом (супругой). Кстати, о супругах. Желающим добиться каких-то успехов в Cultures 2 придется железной рукой направлять развитие демографической ситуации. Объясняю: во-первых, викинги имеют обыкновение жениться (выходить замуж), а также обзаводиться потомством. И если пары могут образовываться без нашего участия (хотя никто не мешает поучаствовать), то деторождение требует исключительно мануального управления. Для произведения на свет одной штуки новорожденного викинга требуется семейная пара, живущая в собственном доме, и достаточное количество еды. В этом случае при клике на особь женского пола в ее меню появляются две кнопки — "родить мальчика/девочку". Все это, а также то, что викинги иногда забывают поесть и имеют склонность теряться в трех соснах, создает устойчивое ощущение игры в дочки-матери среди умственно отсталых. Единственное, что скрашивает здешнее безумие — изредка появляющиеся сообщения о том, что какой-нибудь Олаф "не может найти себе жену". Мы чувствуем твою боль, брат. Однако иди-ка ты лучше поработай.

Курсы повышения квалификации

И вот в этот момент, при попытке определить для викинга фронт работ, выясняется, что в игре существует мощный ролевой пласт, причем основной упор в игре делается на микроменеджмент, на опыт, приобретаемый каждым отдельным викингом, и его, викинга, потенциальную карьеру. Вот как выглядит разделение труда по версии Cultures 2: женщины готовят еду, забирают посуду, мебель и другие товары из мастерских и со складов, по возможности налаживая быт, а также производство маленьких викингов. Всем остальным, а именно — сбором ресурсов, постройкой зданий и выпуском продукции, занимаются мужчины.

В начале очередной миссии игроку выдается некоторое количество викингов и, если повезет, парочка уже построенных зданий. "Наши люди" начинают свою карьеру простыми "гражданами", и им можно поручать элементарные роли — работу разведчика, фермера или строителя. Помаявшись некоторое время на черной, малооплачиваемой работе, викинги накапливают опыт и приобретают квалификацию, становясь пригодными для более ответственных постов. Так, например, молодой викинг, копающий глину, имеет все шансы стать горшечником — с этого самого момента вы сможете построить для него соответствующую мастерскую, в которой он будет обжигать кирпичи. Чуть позже горшечник освоит также выпуск черепицы и фаянса, но это будет позже, много позже... Представили? А теперь представьте, что еще в вашем распоряжении есть фермеры, охотники, рыбаки, лесорубы и представители прочих замечательных профессий.

Таким образом, древо технологий оказывается гораздо более сложным и разветвленным, чем выглядит на первый взгляд. Постройка одного здания может потребовать, чтобы мы сначала произвели апгрейд другого, чтобы наладить производство необходимых материалов. Это может привести в замешательство кого угодно, потому как компьютер совершенно не заботится о том, чтобы вовремя предупредить нас о нехватке того или иного ресурса. В действительности происходит следующее: строители возводят часть здания, бросают инструменты и разбредаются кто куда, выдавая сообщения о том, что не могут найти недостающие материалы. Правда, нужно заметить, что и при наличии всего необходимого строительство самого простейшего здания занимает целую вечность, так что не помогает даже троекратное ускорение времени.



▲ После возведения бараков мы становимся куда менее уязвимы для противника. Правда, противник в Cultures 2 — большая краснокнижная редкость.

▲ Викинг подкрадывается к задумавшейся девушке. Местность дикая, пустынная. Никто не услышит...

Из других RPG-особенностей отмечу возможность экипировки подопечных одеждой, обувью, инструментами, зельями и амулетами, а воинов — оружием, которое они к тому же могут подбирать с павших врагов и друзей. Простое сложение вышеописанных возможностей показывает, что в Cultures 2 есть масса путей выращивать и воспитывать викингов по своему желанию. Если, конечно, согласиться пожертвовать значительной частью своего свободного времени.

Это есть наш последний?

Слегка обалдев от неторопливости происходящего на экране, решаем попытать счастья на поле брани. Но и тут нас ждет разочарование: AI противника решительно не желает оказывать упорного сопротивления — при желании можно обнаружить группы вражеских воинов, о чем-то мирно беседующих друг с другом, ну а если очень повезет — они будут слабым тонким ручейком течь по направлению к нашей базе. Адреналин остается не у дел и грустно скисает.

Если же мы решаем прервать земные страдания противника, то довольно скоро обнаружим, что управлять подчиненными воинами в бою довольно неудобно. Да, им действительно можно вручать различные виды оружия, будь то меч, лук или копье, назначать тип поведения — "атаковать людей", "атаковать строения", "защищаться", но стоит викингам завидеть врага, как мы практически теряем над ними контроль. Кроме того, не исключена возможность, что посреди очередного сражения один из солдат покинет поле боя и направится в ближайший лес в поисках еды. Реализм? Правда, обычно это не представляет таких уж больших проблем — сражений в игре, прямо скажем, не густо. С другой стороны, в кампании нередки продолжительные "приключенческие" эпизоды, где герою и горстке воинов нужно выполнить то или иное задание, попутно отбиваясь от диких волков и воинов противника и громя полудохлые вражеские базы. Так как карты сценариев огромны, на каждый такой эпизод может уйти от 30 минут до часа, и такое положение дел вскоре утомляет донельзя — сражения явно не являются сильной стороной Cultures 2.

Играем?

И не то чтобы игра была плохой, нет, у нее, что называется, "большой потенциал". Есть 11 миссий кампании с побочными квестами, одиночные сценарии и карты для мультиплеера, все — на огромных картах. Сим-элемент — тот просто влюбляет в себя: расставаться с подопечными викингами или, не дай бог, терять их в бою жалко до слез. И все же игре не хватает какой-то изюминки. Какой-то пряности — гвоздики, корицы или, скажем, мускатного ореха. В общем, если вам понравилась первая часть — возможно, вам следует обратить внимание и на вторую. Совет всем остальным: Cultures 2 явно не входит в число лидеров в области графики, и, кроме того, летаргический геймплей и акцент на микроменеджменте понравятся далеко не всем. ■



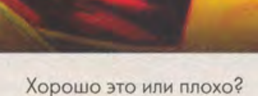
Псмит *(psmith@gfns.net)*

Легион (Legion)

Хотя Slitherine Software — молодая команда, работают в ней люди бывалые. Кое-кто из них в свое время приложил руку к Red Alert, кто-то — к Dune 2000, а некоторые даже делали Deus Ex. И тем не менее, покупая диск с "Легионом", я отчетливо осознавал, что приобретаю кота в мешке.



Жанр:	Пошаговая стратегия
Издатель:	Strategy First
Разработчик:	Slitherine Software
Издатель в России:	1C
Локализация:	Snowball
Похожесть:	Centurion, Sid Meier's Colonization
Необходимо:	CPU 266 MHz, 64Mb, 2Mb Video
Желательно:	CPU 500 MHz, 128Mb, 8Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.slitherine.co.uk/Legion/Legion.htm



Бесконтактный бой

Игра, как можно догадаться, — про древних римлян. И, понятное дело, про их легионы. Что касается жанра, то сами разработчики говорят: это не RTS, но и не хардкорная походовка. Это где-то посередине. Вам понравится, добавляют они.

Ну что ж, посмотрим.

Карта довольно-таки привычная — а-ля **Civilization** или, может быть, **Warlords**; экран города тоже не блещет новизной (за исключением тоскливой дизайнерской "находки": из всего списка доступных построек показывается всего три, для остальных нужна прокрутка). Признаться, я уже был готов отложить диск в самый долгий из имеющихся у меня ящиков...

Но для порядка решил взглянуть на бой.

Я бодро расставил войска перед сражением и нажал кнопку начала битвы. Схватка идет в реальном времени; печальная новость. Значит, я не успею отдать приказ... приказ... приказ! Желаю, чтобы этот легион повернул налево! Почему мне не дают его переместить? Караул!! Их же убивают!

Трижды пробормотав "сгинь, наваждение!", я восстановил состояние "до боя" и снова начал баталию.

На этот раз я наконец заметил, что в экране расстановки солдат, помимо построения отряда, можно выбрать и способ действия: продвинуться вперед и остановиться, постоять и идти, долго стоять и затем идти, двигаться быстрым маршем, и так далее. Выбор небогатый, однако — в совокупности со множеством доступных построений — дающий возможность составить достаточно детальный план битвы.

Так вот оно что... В **"Легионе"** надо перехитрить врага до начала сражения. После того как войска расставлены и над полем боя взошло солнце, вы уже не можете превратить поражение в победу. И вражеский генерал тоже не властен над событиями; время покажет, чей план был удачнее.

Войска, естественно, не ограничиваются исполнением заданного им маневра. У них хватит собственных мозгов, чтобы осыпать стрелами противника, атаковать и своевременно убежать с поля боя. В последнем они особенно искусны. Если бы еще у центурионов хватало ума, например, своевременно начинать поворот для атаки, а не двигать клин в бой боком...

Конечно, в двух случаях из трех не слишком важно, как будут расставлены войска: если вы следуете принципам Сунь-Цзы, то есть "не стараетесь быть сильным всюду", то, скорее всего, на поле битвы ваших солдат будет намного больше, чем вражеских. И тогда достаточно построить их более или менее разумно, необязательно изобретать нечто особенное. Но вот если силы хотя бы приблизительно равны, не говорю уже — вас превосходят численностью...

...тогда придется сойтись с вражеским полководцем в схватке разумов. Методы известны из учебников: усиленный фланг или центр, окружение "методом Ганнибала при Каннах" (центр отступает, заманивая врага), и так далее. Конечно, универсальной выигрышной тактики нет: маневр, приносящий победу против одного построения, приведет к разгрому при другом. И компьютер, разумеется, пытается приспособиться к нашей манере воевать — так что придется быть гибким.

На самом деле эта идея не уникальна. Была когда-то такая игрушка — **Centurion**. И сюжет, как явствует из названия, тот же — построение Римской Империи. Эстетика легионов и консулов. Там тоже многое зависело от начального построения и плана... хотя впоследствии все-таки оставалось право вмешательства. Здесь у нас такого права нет.



▲ Даже отличить кавалерию от пехоты легко не всегда...

Хорошо это или плохо?

Несколько лет назад считалось, что задача разработчиков стратегии — дать игрокам как можно больше свободы. Больше изменяемых параметров, больше способов действовать на окружающий мир. Но постепенно стало ясно: не в этом счастье. Изобилие возможностей превращает игру в кашу, и большая часть их все равно не используется. Вот разве что если когда-нибудь свобода действий дорастет до той, что дано человеку в реальной жизни...

Вам решать, что вы предпочитаете: отдавать команды каждому солдату по отдельности, "от унтер-офицера до кашевара", или оперировать стратегическими категориями. Но скажу одно: если вас не увлекает мысль сразиться с врагом разумом, пытаясь победить до начала баталии, — то вам совершенно точно не стоит тратить деньги и время на **"Легион"**. Все остальное здесь достаточно обычно и никак не искупает связанных с боевой системой неудобств.

Человек есть мера всех вещей

Впрочем, нельзя сказать, что хозяйствование в **"Легионе"** совсем уж стандартное. Я не случайно упомянул **Colonization** в графе "Похожесть": там, как и в **"Легионе"**, главным вашим ресурсом, основой и экономики, и войны, служили люди. Народонаселение.

В городе живет столько-то тысяч человек; их можно направить на шахты, в поля, на охоту или на рубку леса, можно призвать в армию в том или ином качестве, и так далее. Управление мирным населением для нас сводится к поиску и созданию рабочих мест — и отправке в легионы наименее ценных членов общества.

Большинство доступных построек — шахты, фермы и т.д. — могут занять определенное количество человек (то бишь "единиц популяции"). Как правило — троих. Чтобы задейство-



▲ Площадь территории города — тоже важный ресурс. Особые здания отвечают за ее расширение.



▲ Дипломатия организована стандартно: побей кого-нибудь, и его враги станут твоими друзьями.

вать еще людей — надо построить следующую ферму. Вроде бы просто.

Ресурсов всего три: пища, железо и дерево. Способов добычи их — много. Далеко не всякое строение можно построить где угодно; в лесном поселении будет куда проще добыть строевой лес, на горном склоне ферму имеет смысл заменить более эффективным виноградником, а у озера — рыболовецкой деревней.

Для того чтобы армию составляла не просто вооруженная толпа, а обученные и хорошо экипированные солдаты, в пункте призыва нужны разнообразные строения. Список доступных воинов не особенно велик, но достаточен: здесь и лучники, и легкая пехота — ауксилиарии, и велиты, и тяжелобронированные легионеры, и конники-эквиты. Кавалерия в те времена, в отличие от средневековья, определяющей роли не играла: пока не изобрели стремена, самое грозное оружие всадника — длинное копье — было неприменимо.

Хватает и сооружений, ускоряющих рост населения, уменьшающих убыль от болезней (например, бани исполняют обе функции), и так далее. Все это выполнено с соблюдением римской эстетики... за одним исключением.

Что, скажите мне, кроме латыни, трактатов, римского права и нескольких древних зданий, пережило Империю на долгие века, оставаясь актуальным чуть ли не до наших дней? Конечно же, дороги! Знаменитые римские тракты! В моем сознании слова "стратегия Древнего Рима" ассоциируются в первую очередь именно с ними. Римляне первыми в мире осознали, насколько важны в государстве надежные пути сообщения, и благодаря этому получили решающее преимущество над варварским миром и даже образованной Грецией: ни Александру Македонскому, ни тем паче Киру или Навуходоносору и не снились такие стремительные сухопутные переброски войск и грузов, невзирая на погоду и время года. Дорога между Афинами и Спартой осенью превращалась в жидкую кашу, в которой и утонуть недолго, а марш-бросок от Рима до Брундизия проделывался за считанные дни.

А теперь ответьте, о премудрые разработчики: куда девалось все это в игре? При том, что перемещения легионов рассчитываются по всем правилам логистики, тракты словно корова языком слизнула. Мы, простите, где — в Риме или в России, где вместо дорог, согласно Наполеону, существуют лишь направления?

Суждено ли Риму завоевать мир?

Мы не избалованы пошаговыми стратегиями, и естественно, что будь **"Легион"** и похуже — он все равно обратил бы на себя внимание публики. Так что же, эта игра — хит?

Едва ли ей уготована такая судьба. И первая причина тому банальна, как новогодняя речь президента.

Конечно, блистательный успех **Europa Universalis** показывает, что графические чудеса в стратегии — не главное. Но это, простите, не повод поручать отрисовку моделей и ландшафтов любителям. Я не против примитивной графики; однако уродливой она быть не должна. Тем паче — не должна быть невнятной. А здесь, увы, именно тот случай.

Раз уж мы не скованы необходимостью управлять солдатами в бою, казалось бы, можно позволить себе творить эпическое полотно без оглядки на интерфейс. А здесь мы видим какую-то суету крохотных членистоногих фигурок, более всего напоминающую схватку тараканов на кухне за уроненный кусок хлеба. Мало того: еще и ландшафт, с крохотными деревцами по пояс солдату, с монотонной зеленью лугов и гладкими серыми лысинами полей, навевает тоску.

При этом все остальное — экран управления городом, главное меню и т.п. — сделано вполне пристойно, хотя и немного "школьно", что ли. А карту так даже можно назвать симпатичной — хотя более яркие краски и разнообразие деталей ландшафта ей бы тоже не помешали.

Но не будем слишком строги. В конце концов, это и впрямь первый проект молодой компании. Она учтет, образумится и на вырученные от продаж **"Легиона"** деньги нарисует новую, всю из себя яркую и красочную, графику. В этом не может быть сомнений.

Хуже другое: враги, будь то родственные латинам сабины (мужья небезызвестных сабинянок) или воинственные галлы, — удручающе пассивны. А это значит, что при некотором терпении и усидчивости можно пройти игру максимально монотонным образом, методично "отъедая" провинцию за провинцией. Хорошо ли это, детки?

Третий нож в спину **"Легиона"** придется вонзить за его интерфейс. Помните, как досаждают порой в стратегиях навязчивые сообщения о том, что в городе Нижние Пупыри завершено строительство сарая? Так вот, здесь они вас не утомят. Вообще. О большинстве событий вам поведают только по прямому запросу. Разработчики не опустились даже до окошка с "дневником". Конечно, приятно, что авторы считают нас серьезными людьми, способными без подсказок управлять своей империей, но иногда это, право же, раздражает.

Однако заменить **"Легион"** нечем. Других игр, где от стратега требовалось бы составлять план сражения, не существует в природе: в **Heroes of Might & Magic**, **Age of Wonders** и прочих мысль полководца, фактически, начинает работать только после начала битвы. Расстановка войск — занятие настолько тривиальное, что его можно было бы поручить компьютеру. И потому новизна игры, содержание которой основано именно на этой расстановке, ошеломляет.

Что до будущности игры в России, то здесь сыграет свою роль качественная работа локализаторов — известной компании **Snowball**. У нас не так уж много организаций (если быть точным, то ровно две), которым можно доверить перевод исторической игры без страха получить на выходе полную чушь. И после **"Европы"** перевод **"Легиона"**, вероятно, показался им семечками.

Впрочем, наша публика в среднем ценит новизну и "вдумчивость" лишь на словах. Интеллектуальной игре проще завоевать рынок в "тупой Америке", чем здесь. Но будем надеяться, что это скоро пройдет. Может, уже прошло? ■

Дождались?

"Легион" показывает нам стратегию в истинно римском понимании. Управление легионами и дорогами, составление плана битвы и попытки перехитрить вражеского генерала еще до начала сражения — увлекательная наука. Поистине жаль, что такое эпическое полотно не удостоилось современной графики!

85% Оправданность ожиданий

Геймплей	8.0
Графика	4.0
Звук и музыка	6.0
Интерфейс и управление	6.0
Новизна	9.0

Рейтинг "Мании" 7.5



Юрий Кузьмин
ykuzmin@rambler.ru



Industry Giant II

Жанр:	Экономическая стратегия
Издатель:	JoWood
Разработчик:	JoWood
Издатель в России:	Руссобит-М
Локализация:	Revolt Games
Похожесть:	Transport Tycoon, Railroad Tycoon, Capitalism
Необходимо:	CPU 300 MHz, 64Mb, 8Mb Video
Желательно:	CPU 400 MHz, 128Mb
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.industrygiant2.com

Большинство кулинарных рецептов начинается так: возьмите одно, другое, третье. Перемешайте. В результате получается вкусно. Industry Giant II — это как раз хороший пример такого перемешивания.

ТТ + 0,5*С = ИГ2

Всю игру можно охарактеризовать этой формулой. Industry Giant II — это Transport Tycoon, к которому добавлена половина Capitalism'а. А можно и по-другому: это то, чего так ждали любители экономических стратегий. Ну а теперь повторим то же самое, но чуть подробнее.

Как и в Transport Tycoon, вы возите товары на грузовиках, поездах, пароходах и самолетах. Правда, не между станциями, а между складами.

Но деньги вы теперь зарабатываете не на перевозках. Транспорт из "центра прибыли" превратился в "центр издержек", и это сильно изменило игру. Ваша цель — не таскать товары из одного конца карты в другой, а продавать то, что сами произвели в своих собственных магазинах, и с максимальной прибылью. Поэтому чем короче дорога — тем лучше. А основное внимание приходится уделять развитию производства и сбытовой сети.

Производство устроено вполне логично: есть шахты и фермы, есть перерабатывающие фабрики (например, лесопилки и металлургические заводы), наконец, есть фабрики готовых изделий. Все они отправляют товары на склады, которые вы обязательно должны построить. У каждого склада — свой "радиус действия", если фабрика слишком далеко — придется строить еще один склад рядом с ней и возить товары на транспорте.

Товары продаются в магазинах, которые, разумеется, тоже пополняют запасы со складов. Для каждой группы товаров — свой магазин, поэтому яблоки и детское питание в мебельном салоне реализовать не удастся. Магазины же строят в городах, потому что спрос на товары зависит не только от цены, но и, прежде всего, от того, сколько больших домов расположено в "зоне охвата" вашего универмага. Число мест для строительства не очень велико, и очень важно в самом начале застолбить наиболее перспективные города.

После этого можно приступать и к освоению менее прибыльных рынков сбыта. Если даже в небольшом поселке поставить торговую точку, его население начнет расти. Для ускорения роста вы можете строить и общественные здания: музеи, зоопарки, цирки и так далее. Конечно, стоят они прилично, но чего не сделаешь ради увеличения спроса.

Вы можете регулировать загрузку своих фабрик и уровень зарплаты, от этого зависит производительность предприятий и ваши расходы. Производить больше, чем продается, смысла нет. Но и слишком снижать зарплату не стоит: вполне можно нарваться на забастовку. К сожалению, рекламы в игре нет, а технический прогресс — только внешний. То есть время от времени вам рассказывают, что изобрели новый паровоз или что теперь можно выпускать телефонные аппараты. Самим ничего изобретать не дают.

Никаких вооруженных столкновений в игре тоже нет, но она от этого не теряет. Нет и рынка акций, который мы видели и в "Капитализме", и в Railroad Tycoon, и в War Inc., да мало ли еще где. Это уже жаль. Однако можно купить конкурента "с потрохами", заплатив наличными полную стоимость компании. Дейст-



▲ Сейчас кораблики приплывут, и склад наполнится.

венно, но несколько примитивно и... еще раз показывает генетическую зависимость новой игры от **Transport Tycoon**: там-то было то же самое (правда, можно было покупать не все сразу, а по 25%).

Товаров и сырья в игре почти столько же, сколько и в **"Капитализме II"**. То есть очень много: готовых продуктов около полусотни. Можно достаточно успешно делать деньги только на сельском хозяйстве, можно рубить лес и поставлять садовые домики, малярные лестницы и офисные столы, можно делать сумочки из крокодильей кожи... В кампаниях число доступных бизнесов растет постепенно, поэтому глаза не разбегаются.

Сами кампании мне очень понравились. Они коротенькие, в трех кампаниях всего 14 сценариев — но каких! В каждом из них приходится думать головой, потому что ресурсов как раз столько, чтобы решить поставленную задачу. Например, дают вам несколько шахт на острове, а единственный крупный город — на другой стороне залива. Надо грамотно потратить деньги так, чтобы хватило и на фабрику, и на магазин, и на постройку двух портов и покупку корабля. Шаг влево, шаг вправо — и вы выясняете, что оборотных средств не хватает. А в долг здесь (опять-таки, в отличие от **"Капитализма"**) никто не дает.

Редактора карт или генератора случайных карт в игре нет, а сценариев — всего двадцать. Конечно, это недостаток, но, право слово, не очень страшный. Ведь каждая игра длится по несколько часов (а если подходить к делу вдумчиво — то 20-30 часов на карту, считайте, норма). Поэтому удовольствия хватит надолго.



▲ Серые пятна дорог — это заграждения, чтобы враги нашу малину не объедали.

Краткая характеристика объекта управления

Графика отрисована в лучших традициях **Transport Tycoon**. Конечно, разрешение на уровне (до 1600x1200, я играл 1024x768, иначе мелковато на 17-дюймовом мониторе). Озвучка великолепная, "звучат" и городские здания, и леса с полями, и, конечно, транспорт и предприятия. Но стиль остался, и музыка тоже похожа. А когда вы приобретаете первый автомобиль, паровоз или самолет — вам покажут чудесную видеовставку. И таких видеовставок более шестидесяти.

Интерфейс сделан великолепно. Основные показатели — вверху, кнопки управления — внизу, миникарту можно разместить где угодно по своему вкусу. При щелчке на пустом месте возникает меню строительства (это удобнее, чем в **Transport Tycoon**). При щелчке по объекту (машине, магазину, городу) — удобное окно управления (или просто информации, если управлять нельзя). Все отчеты "висят" на клавишах, причем раскладку, конечно, можно настроить под себя.



▲ Компьютер построил два склада вплотную и возит с одного на другой. Развлекается.

Отчетность можно оценить на четыре с плюсом. С одной стороны, есть и баланс, и отчет о прибылях и убытках с разбивкой по видам продукции, и довольно много статистики. Все культурно оформлено в виде таблиц с группировкой и графиками (прямо как на работе). Но вот о конкурентах данных просто очень мало: можно лишь посмотреть на то, сколько стоит их компания и сколько у них наличности (а значит, сколько новых проектов они могут осуществить). Никаких милых сердцу графиков, где кривая вашего цвета рвется к небесам, поднимаясь над бестолково сталкивающимися волнами противников, увидеть не удастся. Это настолько очевидная недоработка, что даже непонятно, чем ее объяснить.

В отчетности забавляет и ее строгость. Все инвестиции, в том числе в строительство новых предприятий, вычитаются из прибыли. Если, допустим, вы продали товаров на 4 миллиона, затратили на их производство 2 миллиона и построили фабрик на 3 миллиона, вам покажут... миллион убытка. А отнюдь не два миллиона прибыли, которые вы вложили в новый бизнес. Поначалу шокирует, когда после удачной работы видишь "красные цифры" (красным цветом в бухгалтерских отчетах часто отмечают убытки). Такой жестокий подход даже американская комиссия по ценным бумагам после всех корпоративных скандалов предложить не додумалась. Не дай бог их консультанты в эту игру поиграют — совсем ведь бизнесменов со свету сживут.

Скорость игры плавно регулируется, кроме того, в любой момент можно поставить ее на паузу и сделать все, что нужно. В **Transport Tycoon**, если помните, строить в режиме паузы было нельзя — здесь можно. И это правильно — все-таки успех руководителей производства не должен определяться тем, насколько быстро они щелкают мышкой. Разумеется, в многопользовательской игре менять скорость нельзя.

А многопользовательская игра, само собой, предусмотрена. Правда, карт для мультиплеера подходящих нет. В большинстве карт — один-два крупных города, и кто их первым захватит, того и шишки в лесу. Все-таки нужны более "симметричные" карты.

Ну и, к сожалению, ложка дегтя. Игра иногда вылетает, чаще всего это случается после двух-трех десятков циклов "Save-load". Видимо, память машины очищается не полностью. Что еще хуже, три раза игра портила мне сохраненку (правда, я не просто играл, а тестировал: то есть очень много предприятий, постоянные перезагрузки, запутанные маршруты и прочие издевательства. Но все равно портить сохраненки нехорошо). Поэтому сохраняйтесь как минимум в два файла, благо это не занимает много времени.

Первым делом, первым делом — самолеты

Итак, нам придется не только производить и продавать, но и во-

Перевозки без перевозок

Вот еще один вредный совет. В половине случаев в игре можно обойтись вообще без транспорта. Представьте себе, что у вас есть большой город, а на приличном расстоянии от него — лес. Можно, конечно, построить около леса мебельный комплекс, у города — склад и возить все на поезде. Для этого придется строить две станции, прокладывать пути, покупать поезда, а грузы все равно будут задерживаться в пути и на перевалке. Но можно поступить хитрее. Для этого надо учесть, что вы можете запретить любому складу принимать на хранение те или иные виды товаров.

Итак, в лесу ставим леспромхоз. На максимально допустимом расстоянии от него, поближе к городу, ставим первый склад. От этого склада опять-таки ближе к городу устанавливаем лесопилку. Она будет из бревен доски делать, но складывать их не на первый склад, а на второй — который мы поставим еще ближе к городу. А первому складу мы бревна запретим принимать. Дальше ставим мебельную фабрику. Она будет брать доски со второго склада и будет еще ближе к городу. А мебель мы будем хранить на третьем складе, с которого ее заберет магазин. Вытянулась цепочка — три фабрики, три склада. И никаких грузовиков с поездами. Особенно на первых порах такая тактика сильно помогает: капитальные вложения уменьшаются, а обороты растут.

зить. И это здорово. Всегда приятно поиграть в машинки, тем более что здесь и грузовики, и поезда, и корабли с самолетами.

Модели замечательно создают атмосферу, были бы они деревянными — их бы было очень приятно взять в руки и долго возить по дорожке в песочнице. Но они еще и похожи на исторические оригиналы. И это не фотографическая точность, а, если можно так сказать, "эмоциональная". Знаменитая "Дакота" Douglas DC-3 узнается сразу, но она чуть "дакотистее", чем в жизни. Китообразный трехвхостый Constellation просто источает аромат пятидесятых. Это то преувеличение, которое делает хорошие мультфильмы столь притягательными. Смысл тирады: даже если не учитывать замечательный геймплей, игру стоило бы купить только ради моделек.

Автомобили в этой игре годятся только для совсем коротких маршрутов (хотя компьютер использует их и для перевозок через полкарты; это еще один камешек в огород AI). Если расстояние больше 15 клеток — стройте железную дорогу, дешевле выйдет, чем десяток машин покупать. Особенно если дело происходит до 1940 года и грузовик берет лишь одну единицу груза (потом появятся фуры с вместимостью 2, они хоть на что-то годятся).

Корабли неплохи, но отнюдь не всегда города и фабрики стоят на самом берегу. Перевалка же — это всегда дополнительная головная боль. То есть — корабли надо использовать только там, где без этого не обойтись.

Но короли игры — самолеты. Как вы уже поняли, ни пассажиров, ни почту возить не придется. Людей на фабриках не делают и в магазинах не продают. Поэтому я долго не мог понять, что же они на самолетах возят. Но выяснилось, что игру создавали явные фанаты аэропланов. Итак: аэроплан возит все, грузоподъемность у него — как у железнодорожного состава, скорость — в четыре раза больше, и никаких дорог ему не надо. Короче, смерть врагам, луна и звезды в одном флаконе. Удалось заметить только один недостаток: аэропорты слишком дороги и занимают много места. Но если вам надо что-то везти на дальнее расстояние — копите деньги и стройте аэропорт. Кроме того, на самолетики действительно очень приятно посмотреть.

А ля гер ком а ля гер

Тем, кто играл в Transport Tycoon, справиться с конкурентами и здесь будет проще простого. Все известные трюки и хитрости работают как часы. Так, вы можете остановить игру в момент, когда оппонент построил авто- или железнодорожные станции и "запереть" их, проложив у выхода 2-3 клеточки своего пути. В результате экономика компьютера оказывается полностью парализованной.

Компьютер никогда не использует цепочки складов, описанные выше. Более того, даже если можно обойтись одним складом — допустим, если ферма находится рядом с магазином — он все равно построит два склада, две автостанции и будет упорно возить товары. Конечно, забавно, но такой очевидный ляп в алгоритме удивляет. Поэтому трюк с "запиранием" станций работает всегда.

Если же вы боитесь, что не сможете за всем уследить и перекрыть кислород врагам, то заблаговременно постройте заграждения у всех крупных городов. То есть выложите местность кусочками дорог так, чтобы негде было поставить склад (он довольно большой, 4x4 клетки). И живите спокойно.

Наконец, последнее. Из наблюдений за AI видно, что это, скорее, человеческий, а не искусственный интеллект. Мы уже говорили о том, что генератора случайных карт нет. И, похоже, это связано с тем, что компьютер явно пользуется домашними заготовками, прописанными разработчиками для каждой карты. Сколько бы раз вы ни переигрывали сценарий — фабрики конкурентов будут возникать на одних и тех же местах. Таких "предзаготовленных" проектов на каждой карте не более десятка. Если не дать компьютеру их осуществить — например, поставить свои здания или проложить дороги в этих местах — то активность его резко падает, и иногда 2-3 года (игрового времени, конечно) он не строит вообще ничего.

Нет предела совершенству

Первый Industry Giant был игрой так себе. Transport Tycoon для детсадовского возраста. И поэтому особых лавров не снискал. Но Industry Giant II — это игра качественно другая, это настоящая игра. И когда (или если?) выйдет третий Industry Giant, я его обязательно куплю. Тем более что для него ничего изобретать не надо. Достаточно только взять второй и дополнить его элементами Capitalism, не вошедшими в игру. Добавить рекламу и маркетинговые компании, исследования и обучение рабочих, возможность проектировать фабрики и играть на фондовой бирже. Ну и, конечно, ввести "советников" — то есть возможность отдать на откуп компьютеру те обязанности, которые лень выполнять самому. В **"Капитализме"** это уже есть. И получится игра-мечта. Но и в теперешнем виде она доставляет огромное удовольствие. За что ее авторам большое человеческое спасибо. ■

Самолеты — самое лучшее транспортное средство в игре. А на фюзеляже — эмблема JoWood.

Дождались?

Одна из лучших экономических стратегий, сделанная стильно и со вкусом. Огромный прогресс по сравнению с первой частью игры.

90% Оправданность ожиданий

Геймплей	9.0
Графика	8.0
Звук и музыка	9.0
Интерфейс и управление	8.0
Новизна	6.0

Рейтинг "Мании" 8.0


1C®
Фирма "1С"


Bethesda™
SOFTWORKS INC.
a ZeniMax Media company


акелла™

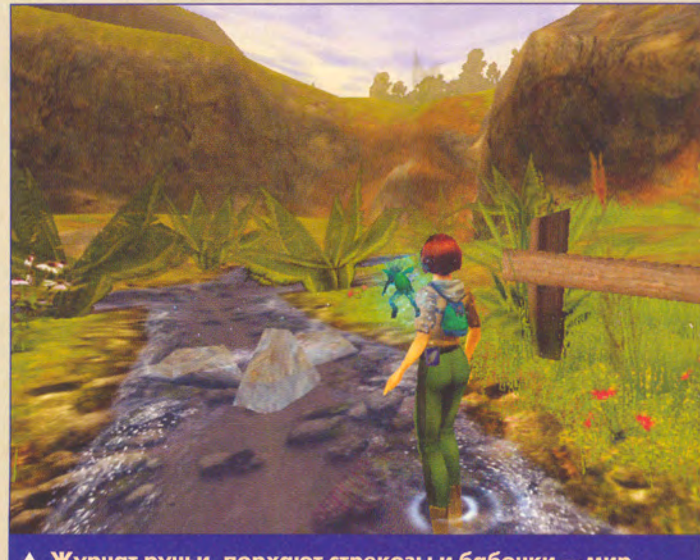
Недавно гостила в чудесной стране.
Там плещутся рифы в янтарной волне,
В тенистых садах там застыли века,
И цвета фламинго плывут облака.
Меня ты поймешь.
Лучше страны не найдешь!
Группа "Браво"

Жанр:	Adventure/RPG/Аркада
Издатель:	THQ
Разработчик:	Funatics Development
Похожесть:	Darkened Skye
Необходимо:	CPU 500 MHz, 64Mb, 16Mb 3D уск.
Желательно:	CPU 800 MHz, 128Mb, 32Mb 3D уск.
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.zanzarah.com

Zanzarah: The Hidden Porta

Пятнистая Рысявка
rysiavka@igromania.ru

Если в вашем доме появился гоблин — значит, спокойной жизни пришел конец. "Что за дом и какой гоблин?" — спросите вы. Отвечаю по порядку: дом — это такое скромное трехэтажное строение с видом на Темзу в городишке под названием Лондон. Гоблин — он гоблин и есть, обыкновенный — зеленый, с приветливым характером (то есть если не трогать — не кусается), зовут Рафи. А вот вы — это вовсе не то, что вы привыкли по утрам наблюдать в зеркале, строя гримасы заспанной физиономии с зубной щеткой во рту. Теперь вы — это премиленькая девочка Эми с вишневыми губками, главная героиня новой немецкой игры Zanzarah, о которой и пойдет речь ниже.


▲ Журчат ручьи, порхают стрекозы и бабочки — мир прекрасен, как спящее дитя!

Восстание фей

Давным-давно от нашего мира откололась альтернативная вселенная — *Zanzarah*, куда, спасаясь от благ цивилизации, переселились жить все сказочные существа — эльфы и гномы, гоблины и феи. Жило это сказочное сообщество — не тужило: гоблины были довольны своим болотом, эльфы радовались лесам, а дварфы были счастливы в горах. А затем начался разлад: сначала непонятно откуда появились темные эльфы и затеяли козни, потом фэйри — хранители разнообразной магии — озверели и стали просто-таки кидаться на прохожих (Слово *fairy* в английском языке — женского рода. Но далее по тексту мне придется не раз употреблять его в мужском, потому что определить на глаз род местных фэйри порой совершенно невозможно, иногда они выглядят как самые что ни на есть самцы, а временами их пол вообще не имеет значения. Какого, извините, пола скелет с крыльями? Или гибрид коалы и белого медведя? Посему не взыщите). Добрые эльфы, в силу своей субтильности и природного пофигизма, сами справиться с напастью не смогли, зато откопали древнее пророчество и подбили добросердечного наивного Рафи отправиться в человеческий мир за героем. Или героиней. Вот так зеленый гоблин и появился в Лондоне. Отыскал там Эми, которая по всем параметрам соответствовала спасителю из древнего пророчества, и подкинул ей приманку в виде руны перехода в мир Zanzarah. И тут же, понятное дело, исчез. Прекрасно зная, что любознательная девица как пить дать последует за ним.

Вот так Эми попала в страну фей, где снова увидела Рафи и выслушала его душещипательную повесть о раздрае в волшебной стране. Проникнувшись важностью миссии по возвращению гармонии в сказочный мир, девочка-вишенка соглашается помочь. Впрочем, быстро выясняется, что от самой Эми, даже учитывая сложность поисков Белого Друида в Мире Облаков, ничего особенного не требуется. Бегай себе, смотри вокруг, разговаривай со всеми встречными (включая огородные пугала) и хватай все, что плохо лежит. Основная тяжесть миссии по наведению порядка возложена не на нее. Ибо главные в Zanzarah — это не субтильные эльфы с задранными вверх носами, а фэйри разнообразных стихий, которые эту страну и создали. И призвать разбуянившихся крылатых малявок к порядку могут только такие же летающие недомерки с магическими задатками. Соответственно, в задачу Эми входит взрастить и взлелеять летающих стражей порядка. Для начала в ближайшей деревне ей дают одну феюнедоучку, к которой прилагается множество указаний относительно того, что и как с ней делать.

Цель Эми — собрать раскиданный по живописным окрестностям (или закупить) необходимый инвентарь: сферы для ловли диких фэйри, руны для перемещений, деньги для покупки заклинаний, зелья для лечения и восстановления маны прирученных фей, вонючие травки для их реанимации, карту страны (на которой единственной разборчивой деталью является портрет самой Эми в кружочке) и прочее полезное или просто колоритное барахло. И, конечно, сделать главное: натаскать и закалить в боях своих фэйри. Ибо одной феей дело не ограничится — к концу игры девочка-вишенка должна собрать коллекцию всех видов и мастей почти из восьмидесяти крылатых летадл. По ходу дела из своего паноптикума Эми будет набирать дежурную ударную пятерку, принимающую участие в разборках с дикими озверевшими собратьями (сосестрами?).

Сказочный народ, который развоевавшиеся летадлы, похоже, достали до предела, рад помочь кто чем может. Даже лесные филины согласны поработать гидами. А почти каждый встречный эльф с ручной крылатой Барби за плечом готов предоставить коллекцию своих питомцев для проверки боеготовности крылатого отряда Эми. Впрочем, просто в этой игре не делается ничего. Например, приходите вы к продавцу заклинаний, а тот вместо прайслиста и прейскуранта, как у нормальных людей, выдает вам предложение поиграть в лотерею. Типа: "Вы мне деньги, а я что-нибудь сгенерю на продажу. Правда, что выйдет, я и сам не знаю! Но что бы ни вышло — деньги не верну!" Зато весело.

Веселья добавляет тот факт, что зловредные темные эльфы перекрыли половину дорог в стране, насадив колючие кусты или завалив тропы валунами. Поэтому сплошь и рядом приходится бегать по кругу в поисках пути. И на каждом шагу сталкиваться с сюрпризами, которые под веселенький мотивчик шотландской джиги преподносит вам сказочная страна.

И под каждым под кустом...

...ожидает вас подарок в виде очередной фэйри, которая с развеселым гиком "Хей!" готова неожиданно напрыгнуть на Эми. И не только под кустом — под деревом, в холмике, в камне, в куске лавы, в бревне, в ручейке, в сугробе и вообще в любой шишке в ямке, на которую вы наткнетесь, исследуя миры Zanzarah, сидит соскучившаяся по острым ощущениям и общению крылатая живность.

Фэйри не обязательно выглядит как кукла Барби с крылышками, хотя есть и такие. Столкнуться можно с чем или кем угодно, здесь летают все — черепашки и червячки-светлячки, маленькие гарпии и толстые чертенята революционных расцветок, древесные корешки и даже белые медведи. Впрочем, как обычно, главное не внешность, а содержание. То есть магия и прочие свойства, коими наделена фэйри. Сила фэйри зависит от ее (его) уровня (заветный 60-й — голубая мечта питомцев Эми). Выясняют отношения между собой фэйри при помощи разнообразной магии, плюясь разной бякостью в зависимости от вида стихии, к которому принадлежит данный фей. В мире Zanzarah волшебство фэйри разных видов действует (или не действует) по принципу "камень — ножницы — бумага", то есть магия, эффективная против летадлы одного вида, будет абсолютно бесполезна при борьбе с другим. При этом каждый фей имеет в арсенале четыре заклинания — два атакующих и два защитных. Кроме того, у фэйри покруче могут быть спецсвойства, иногда очень неприятные при ближайшем знакомстве. Словом, система достаточно сложная и проработанная, чтобы быть интересной.



▲ Жанровая сценка из игры — эльфийский ансамбль народной музыки.

Думаю, вы уже догадались, что именно динамичные магические дуэли фэйри — это изюминка игры. А блуждания Эми по радующим глаз горам и долам под приятную музыку в староанглийском стиле, общение с пугалами и филинами, прихватизаторская деятельность с полномасштабным обшариванием пейзажа — это очень аппетитная и симпатичная обертка к данной конфетке.

Черный ворон, что ты вьешься?

Итак, в очередной раз, как чертик из коробочки, навстречу Эми выскакивает соскучившаяся по общению дикая фэйри. Летящая у мамзели за плечом ручная летадла тут же радостно устремляется навстречу. Понеслось!

Обычно бои происходят один на один, но иногда можно нарваться на пятерых противников сразу. Для разборок между собой феи переходят в астрал. Там, на подвешенной в пустоте, хитро закрученной или круто заверченной небольшой локации типа тех, что мы видели в **American McGee's Alice**, и происходит действо. Падать в лимб не рекомендуется — чревато!

Перед боем вам дают рассмотреть крылатого оппонента, разобрав его по косточкам и разложив по полочкам. Трехмерная модель крупным планом, уровень, заклинания, спецэффекты, а иногда еще и надпись сверху большими буквами "в коллекции отсутствует". Кстати, если победа в бою не светит — предлагается пугать диких фэйри чесноком.

Первое впечатление от боя — недоумение: все происходит настолько быстро, что ни черта не понятно. На деле все оказывается очень просто — кроме стрелок, контролирующих перемещение, вам нужны лишь две кнопки мыши. Правая отвечает за прыжки, левая — за использование магии. Сила заклинания зависит от времени удержания левой кнопки в зажатом положении — чем дольше держишь, тем сильнее урон врагу (если попадешь в резво скачущего гада, конечно). Передерживать не рекомендуется — граната может рвануть прямо в руках. Специфика — раз кнопка зажата, отменить выстрел уже нельзя. Квакеры на арене **Zanzarah** будут чувствовать себя вольготно, как в разношенных домашних тапочках, остальным придется потренироваться.

Кроме здоровья, у фэйри есть два ресурса. Первый — зеленый столбик — прыгучесть. Она быстро восстанавливается со временем. Второй — нужная для заклинаний мана — требует для восполнения голубых пузырьков. Если мана кончилась в бою, фэйри еще какое-то время может геройски биться, используя вместо маны свою кровь. Чтобы не доходить до такой крайности, после боя не забудьте подлечить пострадавших, подправив их здоровье и ману, — следующая разборка опять может свалиться на голову неожиданно!

Крайности вообще вредны, и если вышло так, что ваша фэйри оказалась на последнем издыхании, лучше заменить ее следующим из дежурной пятерки. Реанимировать травками, а потом еще долечивать розовыми зельями после боя подбитую летадлу — дело невеселое и дорогостоящее, да и очков опыта за бой, если фею вырубят, ей не дадут.

Все фэйри, принимавшие участие в данной дуэли и дожившие до ее конца, делят экспу между собой сообразно вкладу, внесенному в общую победу. Когда заветной экспы становится достаточно, происходит переход на следующий уровень.



▲ Мир Облаков, где тусуются мастера по тренингу фэйри, сильно напоминает летающие острова "Кирандии-2".



▲ И это тоже, пардон, фея! Кстати, при удачных попаданиях из супостатов вываливаются монеты.

При этом фэйри не только увеличивает свою живучесть, прыгучесть и количество доступной маны. Она меняет свои свойства — в арсенале появляются новые заклинания, а сама фея время от времени мутирует достаточно непредсказуемым образом. Не все изменения улучшают боевые качества, так что относиться к этому можно по-разному: либо закрыть глаза и положиться на милосердие авторов — или же, пристально вглядываясь в экран, жать на кнопку, запрещая мутации...

Верный выбор фэйри для конкретного боя — половина победы. Допустим, вьются вокруг пугала на огороде у коттеджа Люциуса три маленькие гарпии — фэйри хаоса. Как показал опыт, даже прилично прокачанные феи воды и природы справляются с ними не слишком хорошо. А вот какой-то Воргот жалкого 8 уровня уложил всех трех не запыхавшись! Резюме: когда дело дойдет до серьезных противников, не поленитесь изучить тот из пяти экранов помощи, где приведена здоровенная таблица взаимодействия магий различных стихий. И постарайтесь подобрать (и прокачать) крылатую команду так, чтобы, как любят говорить военные, *"дать эффективный отпор любому вероятному противнику"*.

"Зоопарк в моем багаже"

Так называется одна из книг Джеральда Даррелла. Но наша девочка с безразмерным рюкзачком на стезе звероводства и звероловства (или фэйриеводства и фэйриеловства?), несомненно, переплюнула знаменитого английского зоолога. Известный детский поэт, в квартире которого обитали *"сорок четыре веселых чижа"*, тоже остался да-алеко за бортом.

Эми должна собрать коллекцию разнообразных фэйри из семидесяти семи особей. Как можно догадаться, сачком крылатые негодяи ловиться не желают (кстати, для моциону самой Эми ножками предстоит гоняться за тридцатью пикси — тоже радость еще та!), и чтобы засадить очередную летадлу в рюкзак, нужно: а) разыскать ее, б) победить в бою, в) захватить в соответствующую сферу. Реально дело происходит так: после боя в астрале у почти ухайдаканного питомцем Эми дикого фея остается всего несколько хитов, вслед за чем на экране появляется надпись типа "Поймать тварь?". После этого нужно со всех ног бежать за удирающим диким фэйри, пока не столкнешься с ним. Тогда после выхода из астрала вас спросят еще раз: берем трофей в коллекцию или как? — и, если ответить "Yes", Эми использует сферу. Самое обидное, что плененный фей, наверное, от расстройства, уменьшает свой уровень чуть не в три раза. Если же вы решили оставить крылатое существо на свободе, победа в бою обычно вознаграждается россыпью монет или узелочком с каким-нибудь пузырьком.

В поисках вероятных оппонентов Эми использует специфическое оборудование типа "рог для выманивания крылатых поганцев". А для захвата каждой твари нужна сфера, кои бывают трех видов — серебряная для хилых и слабосильных до 20 уровня, золотая для летадл покруче и *кристальная — для самых-самых.*

Вообще, для полного и всестороннего удовлетворения хватательных и собирательных инстинктов играющих в Zanzarah имеется масса соблазнительно выглядящих вещиц — по кустам вдоль пути Эми раскиданы увязанные в узелочки разнокалиберные яды, зелья и прочие матценности. По долинам и по взгорьям страны прошлась толпа эльфов с дырявыми карманами — ибо по местности раскидана прорва монет величиной с колесные диски от "Мерседеса", которые идентифицируются не иначе как "потерянное эльфами золото". Кстати, будьте готовы к тому, что у особо привлекательных вещичек вас может ждать (и почти наверняка ждет) засада.

Красота по-немецки

Графика игры, несмотря на карамельно-леденцовый стиль, весьма приятна для глаз. Zanzarah — страна детства из снов тех, кто еще не забыл, что это такое — мечтать. Тут солнце светит так же ярко и трава такая же зеленая, как в "Волшебнике Изумрудного города", птицы и звери говорят, а под каждым кустом сидит эльф или фея. И всюду цветочки, грибочки, птички, зайчики, порхающие бабочки, летящие по ветру листья, бегущие ручьи и кружащиеся в кронах деревьев светлячки. Даже на заснеженных или залитых лавой локациях никакой грозной суровости я не углядела — скорее это все напоминало стиль незабвенной Kyrandia 2. Приятно смотреть, даже если не играть вовсе. Тем более что действо происходит под соответствующее музыкально-звуковое сопровождение: мелодии в староанглийском стиле, перемешанные со щебетом птиц, шепотом деревьев и лепетом ручьев. Отдельного упоминания достойна заглавная композиция в исполнении Карины Гретер — дама поет просто божественно, а такой саундтрек в компьютерной игре достоин поклонения.

А вот олицетворяющий возвращение из сказки в реальную жизнь Лондон, с его шумом машин и автомобильными гудками, окрашен в цвет пожелтевших фотографий. Почувствуйте разницу! Кстати, видимое на экране сильно зависит от выбранных графических установок — как по мановению волшебной палочки (точнее, по нажатию кнопки) вырастает или исчезает трава.

На десерт можно сгрызть косточку, то есть слегка покусать управление и интерфейс. Кое-что показалось мне неудобным в управлении — причем не в принципе, а именно поначалу, с непривычки. Например, независимо от установок чувствительности мыши первое время камера за спиной Эми болталась как судно под штормовым ветром, вызывая у меня чуть ли не морскую болезнь. Об *управлении в бою — о том, что сие действо требует навыка — я уже сказала.* Пару раз в результате героических усилий по штурму крутого склона оврага мне удалось провалиться сквозь пейзаж и вылететь в лимб — но при должных таланте и старании такое можно учудить почти в любой игре.

Неудобно и по-приставочному сколочена система сейвингов — можно иметь только одну "спасенку" (что не дает вернуться к ранним эпизодам, если вдруг захочется), причем данная игра сохраняется сама собой при переходе на каждую новую локацию. Чесслово, я привыкла сама выбирать, что, куда и когда я сохраняю и загружаю. Впрочем, если дела у девочки-вишенки вдруг пошли плохо, и все ее фэйри отбросили крылышки в неравном суровом бою, то вас просто откинут снова ко входу в последнюю локацию, дав новый шанс на победу.

Итак...

Zanzarah — прекрасно оформленный и весьма приятный на вкус винегрет из бродилки и месиловки с элементами RPG вместо майонеза. Сверху, для плезира, блюдо залито соусом из сладкоголосого пения и утыкано цветочками и миленькими трехмерными укропными конструкциями, изображающими папоротники и елки. А если блюдо покажется слишком приторным, вспомните про сюрприз внутри — крепкий орешек неподкупного real-time action. Сюжет тут играет глубоко второстепенную роль. Пока вы доберетесь до Белого Друида, обитающего в Мире Облаков, или до искомого болота, можно напрочь позабыть, куда и зачем шла Эми. Да это и не важно. Главное — сам процесс... ■

Дождались?

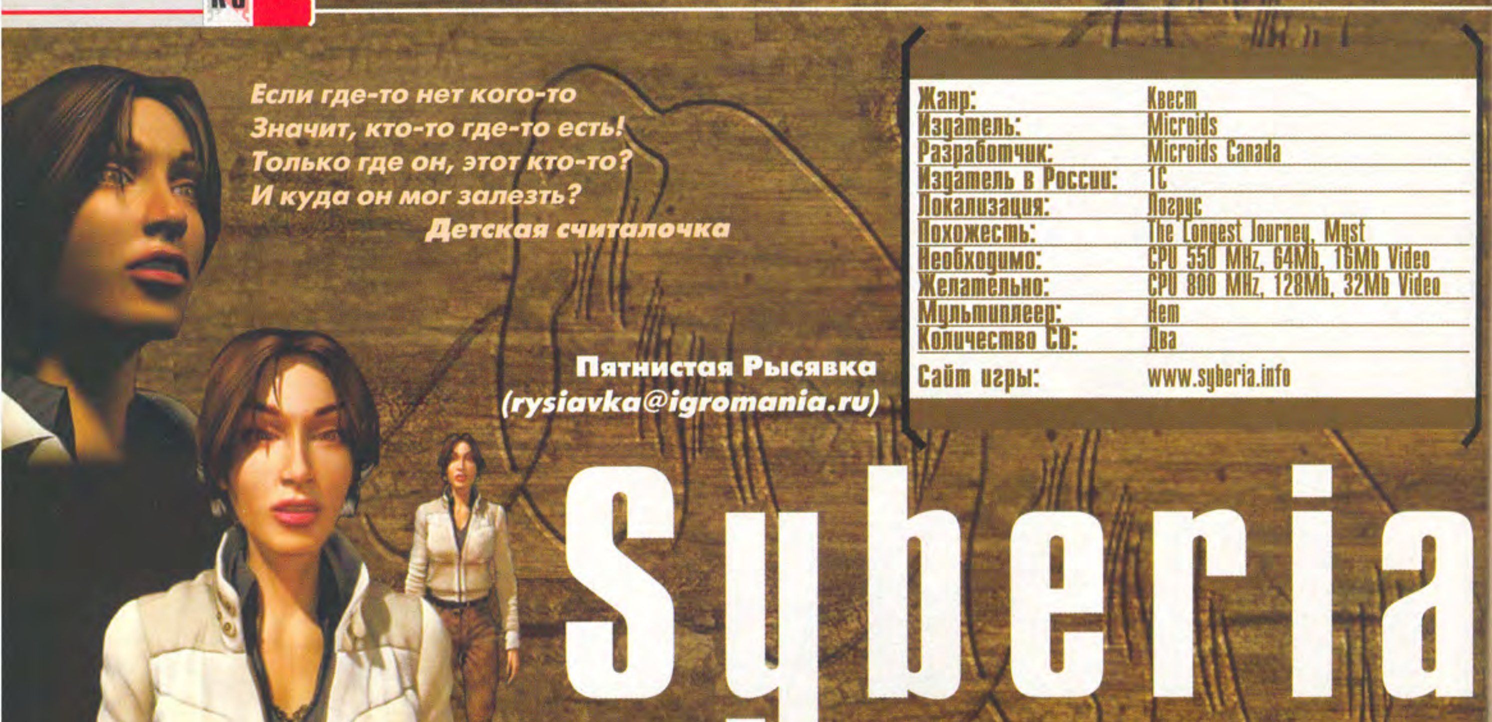
Таких игр сейчас не делают. Это подарок из тех времен, когда жанров не существовало и каждый мастер создавал свою игру так, как ему нравилось. Получались самобытные и самодостаточные произведения игрового искусства. Ей-богу, Zanzarah — из их числа.

90% Оправданность ожиданий

Геймплей	9.0
Графика	9.0
Звук и музыка	10.0
Интерфейс и управление	7.0
Новизна	9.0

Рейтинг "Мании" 9.0


NEW WORLD ORDER
New World Order - Игра, которая бросает вызов Counter - Strike, Max Payne и Ghost Recon.
Неуловимый «Синдикат» - группа элитных наемников терроризма - поверг в страх все население Земли.
Ответный шаг международных служб - команда лучших из лучших спецназа "G.A.T.", получает санкции на любые действия с целью уничтожения «Синдиката».
"G.A.T." против «Синдиката» в борьбе за Новый Мировой Порядок.
3
DECAY
AVENUE
TERMITE
P3i
PROJECT THREE
INTERACTIVE
REVOLT GAMES
Руссобит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА
©2002 «Руссобит Паблишинг». ©2002 «Project Three Interactive».
Разработано TERMITE GAMES AB.
Локализовано компанией «Revolt Games».
Издатель "Руссобит Паблишинг"
e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru
Отдел продаж т: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90



Если где-то нет кого-то
Значит, кто-то где-то есть!
Только где он, этот кто-то?
И куда он мог залезть?
Детская считалочка

Жанр:	Квест
Издатель:	Microids
Разработчик:	Microids Canada
Издатель в России:	1С
Локализация:	Логрус
Похожесть:	The Longest Journey, Myst
Необходимо:	CPU 550 MHz, 64Mb, 16Mb Video
Желательно:	CPU 800 MHz, 128Mb, 32Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.syberia.info

Пятнистая Рысявка
(rysiavka@igromania.ru)

Syberia

Syberia оказалась достойным пополнением моей коллекции игры приключенческого жанра. Этот захватывающий квест выполнен в классическом духе, полностью трехмерный и с превосходной графикой. Игру отличает блестящая дизайнерская работа, а также непривычно сильный для игр такого плана психологичный сюжет с внутренней логикой и четко прописанной мотивацией. Гений Бенита Сокала, известного нам ранее по Amerzone, создал фантастический мир, похожий и в то же время не похожий на реальность, в котором у роботов есть душа, а по просторам Сибири бродят мамонты...

Неоконченная пьеса для механического пианино

Сюжет **Syberia** разворачивается не спеша, но чем дальше, тем неожиданнее становятся его повороты. 17 апреля 2002 года сотрудница нью-йоркской адвокатской конторы Marson & Lormont Кэт Уолкер прилетает в Европу для заключения контракта о покупке фабрики механических роботов. Завод находится в маленьком городке Валадилен, лежащем в отрогах французских Альп. Там же живет владелица предприятия — 86-летняя Анна Воралберг. Точнее, жила. Потому что, когда Кэт прибывает с бумагами во Валадилен, оказывается, что старая леди скончалась два дня назад. В ее предсмертном письме говорится, что у нее есть наследник — брат Ханс, которого долгое время считали умершим. Теперь Кэт надо найти Ханса и получить его подпись на контракте.



▲ **Фамильный склеп Воралбергов: шляпа статуи скрывает отверстие для ключа.**



▲ **Пролаз (спасибо, не полет) над гнездом кукушки в самом прямом смысле этого слова.**

Ханс Воралберг — личность нестандартная по любым меркам: гениальный изобретатель, за всю жизнь не удосужившийся научиться читать, в детстве он мечтал разыскать затерянное на просторах Сибири племя мифических *юколов*, переживших ледниковый период и до сих пор пасущих мамонтов. В отличие от большинства из нас, он не забыл детские мечты, а посвятил им всю свою жизнь.

Покинувший родной город десятилетия назад, Ханс исчез где-то на огромных просторах между Альпами и Сибирью. Единственная ниточка, выводящая на его след, — письма Анны и голосовые записи на музыкальных цилиндрах, посланные Хансом сестре. Единственная возможность отыскать Ханса — повторить его путь... В этом Кэт поможет последнее творение инженерного гения, которое успела воплотить Анна — механический заводной по- ровоз. Этот паровоз должен был от- везти сестру к любимому брату, но Анна не успела... Вместо нее в путь отправится Кэт.

До отправления предстоит сво- ротить гору дел — запустить вол- шебный поезд не так-то просто. И только когда аутоматон (так назы- вают себя механические люди, кото- рым кажется обидным слово "ро- бот") машинист Оскар займет свое место, найдется древний артефакт и будет проставлена виза на билет, начнется захватывающее путешест- вие в неизвестность.

Вагончик тронется, перрон останется...

Путь Кэт лежит с запада на вос- ток, из Франции в Германию, а отту- да в Россию. Поезд ХансаВорал- берга, кажется, сам определяет

свой маршрут. Завода ключа механического паровоза хватает на определенное расстояние, рассчитанное заранее. Где остановится состав в следующий раз — неизвестно. Можно только предполагать, что путь Ханса пролегал по тем же местам. Чтобы снова отправиться в дорогу, Кэт должна найти очередное заводящее поезд устройство, а попутно перерешать еще кучу непонятно откуда свалившихся проблем.

Как вы уже поняли, путешествие Кэт начинается в расположенном во французских Альпах маленьком городке Валадилене. Время в нем как будто остановилось в начале XX века. Одна главная улица, старомодные кирпичные дома, построенный сто лет назад завод с рабочими — автоматонами с цилиндрами на головах, размеренная, спокойная жизнь.

Кэт приезжает в Валадилен в день похорон Анны. Первое, что она видит в городе — под проливным дождем движется похоронная процессия. Серое небо, мокрая мостовая, печальная музыка. Понурившаяся лошадь устало влечет черный катафалк, вокруг которого торжественно выступают роботы-автоматоны. Сюрреалистическая картина... Смытый этим дождем, обыденный мир разом отступает куда-то вдаль.

Как обычно в апреле, погода меняется быстро, и когда Кэт выходит на улицу в следующий раз, над старинными улочками уютного городка уже светит солнце. Теперь можно вволю насладиться прогулкой по горным тропкам, вьющимся вдоль прозрачных ручьев между каменных валунов и могучих елей, побродить по городу, исследовать чудо механизации — фабрику Воралберг, наконец, посетить местный собор с кладбищем при нем.

Вторая остановка поезда — университет Баррокштадт, некогда процветавший и известный на весь мир. И сейчас еще у парадной лестницы в храм науки горделиво высятся скульптуры мамонтов, а в стеклянном здании огромного вокзала процветает богатейшее собрание экзотической флоры, дополненное живой коллекцией пернатых (с вредоносными *амерзонскими кукушками* Кэт придется познакомиться поближе). Вот только университетский городок на глазах рассыпается в руины, студентов можно пересчитать по пальцам, а ректорат в первую очередь озабочен проблемами выгонки самогона из экзотических ягод, произрастающих в университетском ботаническом саду, и тем, как скрыть это от общественности. След верен — чтобы понять, что Ханс был здесь, достаточно посмотреть на фигуры заводных скрипачей у входа в университет.

Но "веселые картинки" университетского разложения — цветочки по сравнению с тем, что предстоит увидеть Кэт после того, как поезд попадет за огромную стену, символизирующую железный занавес. В опустевшем оборонном городе Комколзграде, когда-то гордости советской космонавтики, теперь царят запустение и разруха. В этих сталкеровских местах мы встретим очередные творения Ханса — стоящих на железнодорожных путях серпастых и молоткастых гигантов а-ля колосс Родосский. Это и заводные устройства для поезда, и блокираторы путей, и подъемные краны, и бог знает что еще. В городе осталось всего два человека: абсолютно спятивший бывший директор завода (по описанию Оскара, *"с налитыми кровью глазами и стальными зубами"*) и томящийся на земле космонавт. Последний напоминает птицу с подрезанными крыльями. Глядя с тоской в небеса, он заливает свое горе водкой. Кэт поможет ему снова подняться в небо.

Четвертая и последняя локация — знаменитый в советские времена



▲ **Лестница перед университетом Баррокштадта — пример помпезной имперской архитектуры. Кстати, разнообразные изображения мамонтов будут нам попадаться всю игру.**

морской курорт Аралбад. Теперь здесь властвуют ветер, соль и песок. Пока не выпадет снег, немногочисленные постояльцы отеля выходят наружу только в респираторах. *"На последнем берегу"*, — как сказала бы Урсула ле Гуин.

Syberia не менее атмосферна, чем **"Мист"**. Только **"Мист"** — это рассказ о прекрасных придуманных Этрусом мирах, в Syberia же связь с реальностью очевидна. Может, именно поэтому мне показалось, что игру окутывает паутина времени и легкая дымка ностальгии.

Момент истины

По мере развития сюжета меняется и сама Кэт. Из обыкновенной деловой девушки, способной разве что на то, чтобы позвонить по телефону, получить факс или разыскать в городке адвоката, к финалу игры она превратится в отчаянную искательницу приключений. Она легко освоит множество не совсем честных уловок, позволяющих достичь поставленной цели. К концу игры Кэт водит дирижабли, лазает по вентиляционным шахтам и с хладнокровием профессионального сапера закладывает мины.

Единственная связь Кэт с оставшейся по ту сторону рельсов цивилизацией — телефонные звонки, которые постоянно тревожат ее мобильный телефон. Звонит шеф мистер Марстон с приказами в стиле "я начальник — ты дурак!". Звонят мама, подружка Оливия и, наконец, жених Дэн. Обыденность этих разговоров (право, какую важность имеет какой-то пропущенный обед?) позволяет оценить истинный масштаб событий, в водовороте которых кружится Кэт.

В конце игры Кэт находит не только Ханса Воралберга — она находит саму себя. То, что казалось важным в Нью-Йорке — карьера, родственники и приятели — после увиденного и пережитого отступает на задний план. Изменение точки зрения на мир приводит к экзистенциальным мукам выбора — что делать дальше? — отправиться в поисках мифической Сайберии навстречу новым приключениям или, вздохнув, вернуться к привычной жизни, получить заслуженное повышение по службе, помириться с Дэном? Кажется, что Syberia — не просто игра о приключениях Кэт Уолкер. Она немного о каждом из нас.

Дерни за веревочку, дверь и откроется!

Прохождение Syberia — это неспешное интеллектуальное времяпровождение, где основное занятие — разгадка предложенных авторами задач. Задач красиво оформленных, логичных и эстетичных. Игра атмосферна и психологична — притянутых за уши проблем в ней нет, героев отличает глубокая внутренняя мотивация, есть множество подробностей, которые придают происходя-





▲ **Ноу коментс. Обратите внимание на графику, обилие деталей и анимационные эффекты (они заметны даже на статичной картинке). Короче, просто красиво!**



▲ Место встреч: пирс на берегу Аральского моря. Соленый ветер и шепот прошлого.



▲ Момент истины и последний выбор: Кэт у самолета, улетающего в Нью-Йорк.

щему жизненную достоверность. Захотите — увидите сами, благо посмотреть на это стоит. Пока же подробнее расскажу о загадках, встречающихся в игре. Инженерный гений Ханса Воралберга находится в центре повествования, поэтому большинство паззлов связано именно с механизмами.

Заметим, что автоматизация поваладиленовски жизнь никоим образом не облегчает: простейший дверной замок оказывается немыслимой сложности агрегатом, составные части которого раскиданы по городу, а вызов портье в гостинице превращается в многоступенчатый ритуал. Парадные двери в домах обычно заперты, а если вы всетаки хотите осмотреть сооружение фабричной конторы изнутри, то, пожалуйста, обойдите его сзади, там стоит раздвижная пожарная лестница, по которой можно забраться на чердак. Правда, ключ для раздвижения агрегата спрятан в фонтане в саду. Правда, совсем просто? Ага, прямо как в "Замке" Кафки.

Часто предметы в игре оказываются совсем не тем, чем выглядят на первый взгляд. Например, напоминающая известный царскосельский памятник Пушкина фигура на фамильном склепе семьи Воралберг — это хитрый агрегат, скрывающий замочную скважину от решетки, загораживающей вход в склеп. Чтобы разгадать эту загадку, нужно отзвонить определенную мелодию на колокольне церкви.

Syberia — один из самых масштабных квестов, которые мне доводилось видеть. Локации не просто велики — они огромны; каждая состоит из десятков экранов! В результате ориентировка на местности становится нетривиальной задачей, добавляющей как запутанности, так и шарма (дизайнеры потрудились на славу!) происходящему. Мало додуматься до того, как использовать предметы. Перед этим надо как следует побегать, чтобы их разыскать. Ну и, конечно, даже залюбовавшись прекрасными пейзажами, нельзя ни на минуту ослаблять внимания. Иначе запросто можно проскочить мимо входа на фабрику, не заметив на темной стене полускрытую фонарем дверь.

Кроме возни в лучших традициях **"Миста"** с многочисленными агрегатами, механизмами, кнопками и рычагами, которые Кэт будет собирать и разбирать, чинить и ломать, запускать и исследовать, девушке предстоит общение с разнообразными встречными и поперечными. NPC в игре не слишком много, зато персоны это яркие, с запоминающимися, выпуклыми характерами. Как я уже сказала, в этой игре, в отличие от многих других, с внутренней мотивацией персонажей и логикой действия все в порядке.

Правильно проведенный разговор, подкрепленный в нужный момент материальными аргументами (библиотечной книжкой или бутылкой спиртного), позволяет разрешить большинство встающих перед Кэт проблем — от дефицита денежных средств до необходимости проникнуть в запретную область. Просто слов обычно недостаточно. Стареющую русскую певицу Елену Романски ничто не может убедить в том, что ее талант еще жив — до тех пор, пока от звука ее голоса не разлетится вдребезги хрустальный бокал. Голос и впрямь хорош, беда только, что единственная песня в репертуаре дивы — "Очи черные", исполняемые на русском с заметным акцентом. Видимо, эта песня олицетворяет для авторов игры русскую классику.

О глазках завидущих и ручках загребущих

Инвентори, который героиня носит за пазухой симпатичной белой курточки, разделен на две части: в одной хранятся носители информации — заметки, факсы, газетные вырезки, книги, другая состоит из обычного квестового барахла — в основном это разные увесистые железяки — разводные ключи, отвертки, кусачки. Рядом с металлоломом без ущерба уживаются хрупкие вещи типа птичьих яиц или хрустальных фужеров. Кроме этого, в кармане Кэт держит мобильный телефон, который позволяет ей общаться с оставшимися в Нью-Йорке абонентами. Часто именно сделанный вовремя звонок позволяет Кэт получить нужную информацию и продвинуться дальше по сюжету. До сих пор таких вершин автоматизации достигал только Джон Корд со своей REMORA в **In Cold Blood**.

Общение с NPC организовано просто. Выбираем тему из блокнота, а дальше обмен репликами идет автоматически. Хиты сезона — слова *mission* и *help*. Обычно именно они позволяют получить нужную информацию от собеседника. Набор тем пополняется по мере сбора данных об окружающем мире. Иногда для решения проблемы приходится несколько раз бегать по кругу, разговаривая с одними и теми же персонами об одном и том же. Например, для выяснения подробностей университетского самогоноварения придется раза три пройти по цепочке ректорат — станционный смотритель — профессор палеонтологии. Что в целом логично.

Анимация сделана хорошо, но не идеально. По ровной поверхности Кэт и встречные NPC конечности переставляют нормально, но вот на поворотах модели довольно неуклюже, чтоб не сказать по-крабьи, топчутся на месте. Расположение персонажей при общении, похоже, фиксировано. Поэтому, сколько бы раз в вагоне Кэт ни начинала разговор с роботом-машинистом Оскаром, каждый раз перед первой репликой можно наблюдать рокировку, когда персонажи становятся на заранее отведенные им места. Ясно, что смотрятся данные маневры несколько неестественно. Кэт умеет бегать (двойной щелчок мыши), что при огромном количестве экранов на локациях просто необходимо. Но опять-таки — только по ровному месту. Добежав до лестницы (а их в игре уйма), она растопыривает руки и, чуть приседая, тормозит, после чего чинно и не спеша начинает подъем/спуск по ступеням. Кстати, интересно, что именно на лестницах под ней появляется круглое пятно тени. Типа свет у нас тут такой.

Музы Бенита Сокала

Отыскав соринку в глазу ближнего и безуспешно попытавшись превратить ее в бревно, я не могу не признать, что в дизайнерском смысле **Syberia** — игра, сделанная по высшему разряду. По сравнению с ней казавшиеся прежде вполне приличными игры типа **The Mystery of Druids** выглядят откровенно убогими. Сокал и работавшие над игрой художники не жалели ни сил, ни фантазии. Каждый, даже проходной экран — красив, как шедевр живописи. Обилие деталей, их проработка просто подавляли бы, если б не великолепное управление, позволяющее легко ориентироваться на этом празднике дизайнерского искусства. Картину дополняют голоса персонажей, интонации, звуковые эффекты, оттеняющая происходящее музыка. Англоязычная озвучка исключительно разборчива и радует слух.

Syberia — загадочная, завораживающая, затерянная во времени и пространстве страна. Гумилев изливал свою тягу к романтическим странствиям в строфах — "где-то на озере Чад изысканный бродит жираф". Бенит Сокал — тоже, вне сомнений, поэт — придумал могучих мамонтов, которые топчут заснеженные равнины Сибири. Их бивни изогнуты, с их хоботов срывается трубный рев, похожий на глас судьбы. Услышите ли вы их зов? ■

Дождались?

Удивительно атмосферная и психологичная игра. Интересный сюжет, нетривиальные загадки в духе "Миста" и прекрасный дизайн позволяют рассчитывать этому творению Бенита Сокала на место рядом с лучшими играми жанра. И на наши самые горячие симпатии.

90% Оправданность ожиданий



Геймплей	9.0
Графика	9.0
Звук и музыка	8.0
Интерфейс и управление	9.0
Новизна	7.0

Рейтинг "Мании" 9.0


NEW WORLD ORDER
New World Order - Игра, которая бросает вызов Counter - Strike, Max Payne и Ghost Recon.
Неуловимый «Синдикат» - группа элитных наемников терроризма - поверг в страх все население Земли.
Ответный шаг международных служб - команда лучших из лучших спецназа "G.A.T.", получает санкции на любые действия с целью уничтожения «Синдиката».
"G.A.T." против «Синдиката» в борьбе за Новый Мировой Порядок.
3
DECAY
AVENUE
TERMITE
P3i
PROJECT THREE
INTERACTIVE
REVOLT
GAMES
Руссобит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА
©2002 «Руссобит Паблишинг». ©2002 «Project Three Interactive».
Разработано TERMITE GAMES AB.
Локализовано компанией «Revolt Games».
Издатель "Руссобит Паблишинг"
e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru
Отдел продаж т: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90

Андрей Александров *(alexandrov@pochtamt.ru)*

Демиурги возвращаются за карточный стол

Москва. Комната для переговоров в уютном офисе "Нивала". Пришельца из "Игромании" усаживают на почетное место во главе стола. Группа контактеров уже здесь. Тремя парами внимательных глаз они разглядывает новую деталь обстановки, не по погоде одетую в строгий черный костюм и спешно догрызающую цитрусовый "Минтон". На столе появляется диктофон. Сумбур первых минут общения — смех, вопросы, снова смех, уточняющие вопросы. Знакомимся. Олег Белайчук, руководитель проекта — он с небольшой бородой и самый разговорчивый в команде контактеров. А еще на него все время садятся божьи коровки — видимо, любят. Александр Смирнов, заместитель руководителя проекта — без бороды, да и говорит намного меньше. Зато любит по-дружески поспорить с Олегом, когда разговор заходит о подробностях будущего проекта. Елена Чуракова, главный кандидат на первое место в конкурсе "самый обаятельный PR-менеджер в России" — она умело разряжает обстановку своим звонким смехом и не менее умело контролирует речь контактеров. А еще постоянно снимает с Олега божьих коровок.

Все, успешный контакт налажен. Можно переходить к основной задаче — загрузке в мозг пришельца в режиме интервью секретной информации о продолжении великолепных "Демиургов". Выгрузить ее он сможет только на страницы "Игромании".

Рейс "небо — земля"

Шум, сопровождавший установление контакта, неожиданно затих, превращаясь в неловкую паузу. Прервать ее смог только озвученный пришельцем из *"Игромании"* вопрос — первый из нескольких десятков, волнующих не только редакцию, но и многих читателей журнала:

"Игромания" [И]: *Некоторое время назад в прессе поползли навеянные проектами "Блицкриг" и Silent Storm слухи, что "Нивал" переключился с производства игр фэнтезийной направленности на игры про вторую мировую. И все-таки мы видим, что работа над "Демиургами 2" в самом разгаре. Что все-таки побудило вас взяться за сиквел?*

Елена Чуракова [ЕЧ]: Дело в том, что сиквел имеет смысл делать только в случае, если игра достигла определенной степени популярности. "Демиурги" его достигли. Кроме того, за прошедшее со времени выхода игры время у нас появилось множество идей, как сделать ее лучше.

Олег Белайчук [ОБ]: В концепции "Демиургов" были вещи, которые явно можно продолжать и улучшать. Но также были и элементы, которые стоит разумно поменять.

[И]: *Конкретнее?*

[ОБ]: Тактическая часть, которую мы всегда считали в игре основной, вполне себя оправдала, и ее можно развивать — долго и тщательно, внося изменения и корректируя баланс. А вот стратегическая часть оказалась не очень удачной. Она показалась нам слишком затянутой и местами плохо сочеталась с тактической частью. Естественно, в сиквеле мы постараемся этого избежать — поэтому стратегическая часть подвергнется более кардинальным изменениям.

Как только разговор смещается в сторону сюжета, Олег берет лист бумаги и начинает что-то на нем рисовать. Одновременно следует объяснение, что весь сюжет раскрывать сейчас никак нельзя. Причина — во второй части игрок "спустится с небес на землю", и теперь игра идет не за могущественного Лорда, который стоит гораздо выше обычных смертных и которому известно практически все, что происходит в бренном мире, а за рядового героя — солдата, обязанного выполнять приказы и не задумываться о последствиях. Правда, завязку сюжета все-таки выяснить удалось. Оказывается, что задолго до событий, описываемых в игре, в привычном и устоявшемся мире начинают происходить необычные явления, не поддающиеся никакому объяснению. Появляются участки местности, обладающие странными, не присущими ни одному цвету эфира свойствами. Обнаруживаются трупы странных, ранее неизвестных монстров. Естественно, все расы пытаются найти объяснение происходящему и начинают вести собственные исследования, которые только подтверждают, что в мире что-то не так. Изначально все эти изменения не несут в себе прямой угрозы, однако ко времени событий, описываемых в игре, все изменяется коренным образом.

Александр Смирнов [АС]: Первые две кампании начинаются приблизительно одинаково — происходит нападение извне, рушится привычный мир, и все приходит в движение.

Тем временем рисунок за авторством главдизайнера вторых "Демиургов" готов. На бумаге изображено пять синих "Квадратов Белайчука", символизирующих структуру кампаний и скомпонованных следующим образом: два ряда по два квадрата обозначают собой кампании за каждую из четырех рас, пятый же — финальную кампанию. Для того чтоб пройти игру до конца, достаточно победить в трех кампаниях: вначале за виталов или хаотов, потом за кинетов или синтетов и в конце — за воскресшую Диаманду, нашу знакомую по первым *"Демиургам"*. Отличительной особенностью второй части является то, что на первый план выходит герой, переезжающий из миссии в миссию и развивающийся в процессе прохождения кампании (между кампаниями герой не переносится). Кстати, развитие героя скажется и на его внешнем виде — ширина плеч будет расти соответственно уровню. Возвращаясь к вопросу закрытости сюжета, Олег рассказывает следующее:



На таком корабле герой сможет плавать от одной пристани к другой.

[ОБ]: В данных условиях мы не можем с ходу излагать, к чему стремимся и каким образом. Теперь сюжет подается несколько иначе. Проходя первую кампанию, игрок получает некоторое базовое представление о некоторых событиях, но нет никакой гарантии, что он понимает все происходящее в мире. Но его представление постоянно подкрепляется новыми сведениями, и в конце первой кампании игрок, добиваясь победы, считает, что он понял, что он сделал, зачем и как. Начало второй кампании тут же опровергает многое в его понимании — оказывается, что игрок совершенно неправильно трактовал причины происходящих событий! И так на протяжении всей игры — постоянно приходится смотреть на происходящие события с разных точек зрения.

[И]: *Союзы между расами сохраняются?*

[ОБ]: Союзов в том виде, в каком они были в первых "Демиургах", — не существует. Равно как и явного деления на хороших и плохих. Ведь у нас в игре довольно специфические создания — они себе на уме и неспособны на долговременное сотрудничество. Их объединяет лишь развитие событий, которое затрагивает расы попарно: виталов и хаотов, кинетов и синтетов. Для каждой из пар события одни и те же, но реагируют они на них по-разному.

[И]: *Расскажите про Диаманду. Какая роль отводится ей в сюжете?*

[АС]: Могло показаться, что в последней кампании первых "Демиургов" мы играем за главного злодея. По-настоящему это несколько не так.

[ОБ]: Диаманда играет ключевую роль в сюжете "Демиургов 2". Во время игры ее личность претерпевает множество изменений, зачастую неочевидных. Более того, с помощью Диаманды мы хотим со стороны взглянуть на популярную у всех рас идеологию "каждый сам за себя", показав, что есть и несколько иные ценности.

[И]: *Будет ли нелинейность в прохождении?*

[ОБ]: У нас, как я уже говорил, будет выбор между кампаниями: одна из двух первых и одна из двух вторых. Потом, если интересно, игрок сможет вернуться и пройти оставшиеся кампании.

[И]: *И при этом три пройденных кампании будут полностью раскрывать сюжет?*

[АС]: Пары кампаний местами дополняют друг друга, хотя суть сюжета можно будет понять, пройдя и по одной ветке. Но чтобы охватить все события, которые будут происходить в игре, придется отыграть все кампании — тогда картина будет намного полнее.

[И]: *А как насчет нелинейности внутри кампаний?*

[ОБ]: Кампании содержат конечное число миссий — и все они проходятся линейно. Однако есть пара "но". Во-первых, герой и его инвентори переносятся из миссии в миссию, и поэтому удачное прохождение предыдущей миссии будет влиять на условия, в которых начнется следующая. Во-вторых, предусмотрено нелинейное развитие событий внутри миссии — то есть игрок может пройти ее более успешно или менее успешно и в зависимости от этого получить больше или меньше бонусов.

Антиглобализм проникает в игры

Разговор заходит о том, что в "Демиургах 2" разрозненные карты миссий будут заменены глобальной, разбитой на участки, где, собственно, и будут разворачиваться действия. Олег неожиданно начинает прятать ручку и бумагу от посторонних глаз — видимо, опасается, что попросят карту нарисовать. Впрочем, масштаб обещаемой карты явно требует для ее изображения чего-то большего, чем лист формата А4.

[И]: *Что представляет собой глобальная часть игры?*

[ОБ]: Условно говоря, мы имеем поделенный на части мир. Каждая часть принадлежит какой-то из рас.

[АС]: Будет глобальная карта, в которую вписаны миссии.

[ОБ]: При этом миссии не "касаются" друг друга, то есть не будет такого: увидел дорожку, пошел по ней и перешел в следующую миссию. Миссии "оторваны" друг от друга, но, тем не менее, они привязаны к глобальной карте. Поэтому, если игрок видит на глобальной карте, что он находится на территории, граничащей с землями другой расы, то, скорее всего, предстоит пограничное сражение.

[И]: *Насколько богатым и насыщенным будет мир игры? Будут ли там свои достопримечательности?*

[ОБ]: Конечно, роман на три тома мы писать не планируем. Но мы рассчитываем создать цельный фэнтезийный мир со своими примечательными местами. Кроме того, у нас появятся новые виды транспорта — корабли и телепортеры. На картах будут некоторые замкнутые области, закрытые или воротами, или туннелями. И, соответственно, увидеть, что находится внутри этих областей, игрок сможет не раньше, чем заглянет туда лично.

[АС]: В качестве примера можно привести карту, выпущенную к пятилетию "Нивала" и моделирующую наш офис. Там игрок тоже не видел, что находится в кабинетах, пока сам не попадал внутрь.

[И]: *Города будут?*

[ОБ]: Ну, города — это громко сказано. Скорее, будут населенные пункты, поскольку время, в которое разворачивается игра, — мифологическое, "деревенское", и жители еще не испытали на себе всех благ урбанизации. При этом населенные пункты — явление больше атмосферное, чем функциональное. Мы не планируем вводить города в стиле Heroes, в которых игрок долго что-то строит, покупает юниты и заклинания. Нам показалось, что данный элемент был слишком сложен в первых "Демиургах", поэтому в сиквеле мы хотим от подобного отказаться. К тому же игроки практически не пользовались некоторыми функциями, имевшимися в первой части игры.

[И]: *Вы имеете в виду глобальные заклинания?*

[ОБ]: При создании "Демиургов 2" мы стараемся придерживаться следующего правила: интерфейс как можно проще, карта как можно насыщеннее. Поэтому мы убираем из игры замок с глобальными заклинаниями, а на карте выставляем специальные здания. С их помощью можно будет добиваться тех же результатов, что и при действии некоторых глобальных заклинаний.

[И]: *Тем не менее система глобальных заклинаний хоть и была сложна, но при этом давала игроку дополнительные стратегические возможности. Теперь же она значительно упрощена. Чем будете компенсировать?*

[АС]: Сложностью и интересностью добычи глобальных заклинаний. К тому же в данном случае функциональность глобальных заклинаний получила еще одно измерение — расположение на местности. Здания оказывают действие на местность в определенном радиусе и на определенное время. Это даст дополнительное пространство для стратегического маневра.

[И]: *А монстры? Научатся двигаться?*

[АС]: Да, но свобода их передвижений ограничена. Это либо какой-то замкнутый маршрут, либо определенный участок местности, который монстр не будет покидать.

[И]: *Что насчет добычи ресурсов? Она останется?*

[ОБ]: Останется, однако количество ресурсов значительно уменьшено — теперь у нас всего два вида. Также мы отказались от апгрейда зданий. Вместо этого на карте будут существовать здания разной мощности.

Олег, разглядывая очередную божью коровку, выбравшую его руку в качестве аэродрома, неожиданно рассказывает историю из своей сту-



▲ **Пристань на земле виталов. Рядом с пристанью — форт, в котором, судя по спецэффекту области перехвата, есть защитник. Герой-витал собирается напасть на защитника форта, чтобы завладеть пристанью и маяком виталов (справа), который увеличивает скорость движения по воде.**



▲ **Остров с пристанью. На нем расположен телепорт, который позволяет мгновенно перемещаться на большие расстояния. Его охраняет элементаль воздуха. Чуть ниже — "глаз", позволяющий видеть участок карты, который находится вне поля зрения героя. 3Он активируется дистанционно с помощью специального объекта. В левом углу — маяк синтетов.**



▲ **Слева рядом с крепостью — маяк виталов и "глаз", ниже — форт и пристань. Назначение разрушенного обелиска (справа), охраняемого авиаком, будет уточняться.**



▲ **Местный Колумб отправляется покорять аномальные участки планеты.**

денческой жизни. А после этого выясняется, что вторая часть **"Демиургов"** ушла от привычной концепции **HoMM** намного дальше, чем первая. Впрочем, подробнее об этом — дальше по тексту.

О пользе одного воина в поле

Собственно, вторые **"Демиурги"** будут не похожи ни на самих себя в первой инкарнации, ни на конкурентов. Старая добрая концепция, согласно которой на одном конце карты размещался замок игрока, являвшийся по совместительству заводом по производству героев, а на другом конце карты — аналогичная постройка противника, отправлена в отставку. "Замки, ресурсы, глобальные заклинания... главное — герой!" — справедливо рассудили в **"Нивале"**. И наделили игрока собственным альтер-эго.

[ОБ]: Уничтожение замков больше не является главной целью игры, так как замки потеряли свою важность. Нет производства героев, зато есть постоянный главный герой. Если в какой-либо миссии и участвуют союзные герои, то только под управлением компьютера.

[АС]: Кстати, при этом теряет смысл и концепция глобальных заклинаний — это было прерогативой лорда, а не рядового героя.

[И]: *И каким образом перенесение игрока в шкуру героя повлияет на игру?*

[ОБ]: В отличие от всевидящего и всезнающего лорда, у героя мало источников информации. При этом добытые сведения вполне могут оказаться и неправильными. В игру вносится квестовый элемент — иногда для того, чтобы что-то узнать, игроку придется разгадывать загадки.

[И]: *Как выглядят миссии, выполняемые нашим героем?*

[ОБ]: Поскольку мы существенно изменили систему ресурсов и построек, то в миссиях теперь намного меньше бесполезной беготни. Соответственно, у игрока куда больше времени на то, чтоб заниматься основным геройским делом. Герой будет много путешествовать и исследовать окружающий мир, причем не всегда зная, кого он встретит в ближайшее время и чем его путешествия закончатся.

Несколько изменится режим ходов. Если в первой части игрок мог совершить только одно действие за ход, то теперь за один ход мы можем совершить столько действий, на сколько хватит шагов.

[И]: *А как изменилась прокачка героя? Ведь за кампанию мы, наверное, сможем прокачать героя намного сильнее, чем за миссию в первых* **"Демиургах"**?

[ОБ]: Следует начать с того, что кампании у нас небольшие — в среднем по пять миссий. Это позволило растянуть прокачку таким образом, чтоб к концу кампании герой достигал того же уровня, который был максимальным в первой части игры.

[И]: *А сама система прокачки героя осталась прежней?*

[ОБ]: Естественно, были внесены некоторые изменения и добавления, но в целом система осталась примерно такой же. Основные изменения игровой механики произошли несколько в другой области. Во-первых, появился своеобразный инвентори, в котором герой сможет носить заклинания и заменять ими в промежутках между битвами заклинания в книге. Это позволит игроку экспериментировать с книгами заклинаний тогда, когда ему захочется.

[И]: *Перейдем к вашей любимой части игры — боям. Какие изменения произошли в них?*

[ОБ]: Прежде всего — увеличено количество заклинаний, причем будут как "бесцветные", доступные любой расе, так и "цветные", которыми сможет пользоваться только определенная раса. Диаманте, которая у нас "гибридный" герой, доступны разноцветные колоды, хотя и ей все цвета подвластны не с самого начала.

[АС]: Новые заклинания более сложны в использовании и комбинировании. Кроме того, можно будет комбинировать действие заклинаний с действием построек на глобальной карте.

[И]: *Руны для заклинаний остались?*

[ОБ]: У нас было достаточно много вариантов изменения системы заряда заклинаний рунами, и в результате мы остановились на следующем: каждое заклинание имеет определенное количество зарядов, которые расходуются в процессе боя и восстанавливаются при его завершении.

[И]: *А как определяется максимальное количество зарядов?*

[ОБ]: Скорее всего, отведем под это дело специальный навык в характеристике героя.

[И]: *В анонсе игры обещался конструктор артефактов. Расскажите поподробнее о принципах его работы.*

[ОБ]: Идея требует дальнейшей проработки, но в первом приближении это выглядит так. Есть артефакт, до поры не заряженный. Он служит вместилищем для некой магической силы. Зарядить артефакт можно с помощью "рецептов", которые, по сути, представляют собой последовательность определенных действий. Их выполнение во время боя приводит к тому, что "волшебная палочка" получает заряд, обладающий определенным действием. При этом мы стараемся создавать рецепты так, чтоб игрок мог угадывать близкостоящие рецепты. Условно говоря, если игрок продублирует какой-либо элемент рецепта, то это может привести к тому, что полученный заряд будет обладать в два раза большей мощностью.

[И]: *Как игрок будет добывать рецепты?*

[ОБ]: В процессе прохождения игры. Причем возможно, что сложные рецепты ему придется собирать по частям, выполняя определенные квесты, разгадывая загадки.

[И]: *Можно подобрать рецепт методом научного тыка?*

[ОБ]: Теоретически возможно, но на практике очень маловероятно — большинство последовательностей очень сложны.

[И]: *А обычные артефакты останутся? И будут ли они как-нибудь разграничены с "волшебными палочками"?*

[ОБ]: Обычные артефакты останутся, но, скорее всего, они будут порядком ослаблены. Насчет разграничения — не факт. Скорее всего наоборот — "волшебной палочке" можно будет придавать свойства некоторых обычных артефактов.

Видно, что ниваловцы нащупали конек первой части — поединки между героями, и теперь сосредоточивают игровой процесс именно вокруг них. Видно и то, что недостатки первой части также определены достаточно точно, и им успешно раз-

дают увольнительные. Претерпевает изменения глобальная карта, становясь все ближе к игроку. Удалена смотревшаяся инородным телом система глобальных заклинаний. Разрабатывается великолепно закрученный сюжет, способный заставить пройти игру как минимум два раза. Так что если и будут за что-то ругать **"Демиургов 2"**, то явно не за скучность и монотонность.

Воля народа

Ниваловцы уделяют массу времени тому, чтобы тщательно изучить и проанализировать пожелания игроков. Я решил поинтересоваться результатами этой работы.

[ОБ]: В свое время мы провели очень большое исследование отзывов — как от прессы, так и от пользователей — и получили очень интересный результат. Оказалось, что наши собственные представления о том, что в игре надо поменять, практически стопроцентно совпадают с пунктами wish-листа.

Кстати, многие из упомянутых выше нововведений были предложены именно игроками. С самыми активными из них ниваловцы работали персонально.

[И]: *Продолжим разговор об изменениях. Как поживает графическая часть игры?*

[ОБ]: В связи с тем, что во вторых "Демиургах" все карты объединены в единый мир, в движок пришлось внести изменения и добавить графику, позволяющую более реалистично отображать ландшафт и перемещения по нему.

[И]: *Как изменится мультиплеер?*

[ОБ]: Мы решили отказаться от тяжеловесного и не очень популярного стратегического мультиплеера, сосредоточившись на тактических поединках героев. Обсуждается несколько новых режимов дуэли, но пока ничего конкретного про них сказать нельзя. Будет поддерживаться рейтинговая система на сервере. Кроме того, мы собираемся ввести возможность записи дуэльных поединков, причем — с комментариями. Это позволит игрокам делиться опытом друг с другом.

[И] *А обещанный конструктор миссий? Как он будет действовать?*

[ОБ]: Будет возможность создавать свои миссии — распределяя по карте постройки и монстров, для которых можно писать скрипты и определять состав колод. А вот конструктора заклинаний и новых монстров не будет — их реализация потребовала бы внесения очень серьезных изменений в искусственный интеллект.

Услышав, что с помощью редактора планируется создавать только отдельные миссии, но не кампании, я начинаю энергично доказывать ниваловцам, что лучше подобную возможность все-таки ввести, чтобы сделать интерес пользователей к игре более "долгоиграющим". Обещают подумать, если будет время...

■■■

Со времени разговора проходит тридцать минут и один обед в ниваловской столовой. Осталось всего две невыполненных задачи: сделать фотографии и сделать выводы.

Взгляд на команду разработчиков, которые с неохотой, бурча что-то себе под нос, отрывают руки от клавиатур и мышек и поднимаются со своих рабочих мест, дает основания думать, что игру они сделают к установленному сроку (конец марта 2003 года).

Взгляд на неугомонного **Олега Белайчука**, который собирается узурпировать прогуливающуюся по улице собаку для предстоящей фотосъемки, аргументируя это тем, что она вполне сойдет за синтета, приводит к выводу, что игра несомненно будет удачной. Говорить о потенциальном хите пока рановато, но... чем **"Нивал"** не шутит?

Последний, прощальный, взгляд на офис **"Нивала"** вызывает воспоминание о взятом с ниваловцев обещании предоставить бета-версию сразу же, как только она выйдет.

Вывод напрашивается сам собой — **"Демиурги 2"** еще не раз появятся на наших страницах. ■



Один из эскизов для новых "бесцветных" созданий. Это будут антропоморфные существа в "этническом" стиле с пустотелыми головами-масками животных, светящимися изнутри (жуть!).



Художники, дизайнеры, программисты и один PR-менеджер... А вместе они — команда вторых "Демиургов".

Псмит (psmith@gfns.net)



Snowball + Paradox = КРЕСТОНОСЦЫ

Революция в мире стратегий как продукт коллективного разума

В прошлом номере нам довелось поговорить о "ролевых стратегиях": Age of Wonders II и Neverwinter Nights. При этом под ролевой стратегией мы понимали стратегическую игру с ролевой тактикой боя.

Сегодня речь пойдет о другом проекте, еще не достигшем прилавков наших магазинов. Его создатели тоже именуют его ролевой стратегией, но вкладывают в эти слова совсем иной смысл.

Честь имею представить...

Совместный проект отечественных и зарубежных разработчиков — штука сама по себе настолько диковинная, что не может не привлечь внимания журналиста. Вы можете назвать еще хотя бы один? А если российский партнер — достославный Snowball, а западный — прославившаяся необыкновенной стратегией Europa Universalis компания Paradox Entertainment?

Я очень люблю Europa Universalis, в каковой любви не раз изъяснялся на страницах журнала. Поэтому неудивительно, что, готовясь задавать вопросы авторам будущей игры — дизайнеру Борису Пузицкому, продюсеру Сергею Климову и брэнд-менеджеру Дине Рябенькой — я ожидал, что речь пойдет о продолжении этой замечательной игры. Это было бы только логично: неожиданно интеллектуальную, хотя и неброскую внешне, стратегию во всем мире оценили весьма высоко, и это для многих оказалось сенсацией. Большинство разработчиков удовлетворяется этим и продолжает разрабатывать свою золотую шахту.

Но...

В первые же минуты стало ясно: "Крестоносцы" задуманы вовсе не как продолжение успешного проекта. Конечно, развитие идей "Европы" тоже запланировано, и в рамках того же альянса "Сноубол-Парадокс". Этот проект будет называться "Империя", но он пока даже не объявлен официально.

"Крестоносцы" — наш эксперимент по созданию глобальной ролевой стратегии, без ложной скромности — первой в своем роде. Ключевое отличие "Крестоносцев" от прочих широкомасштабных стратегий заключается в том, что основной акцент переносится с государства на персонажей, на индивидуальные личности — королей, герцогов и графов."



Офис в Стокгольме. Фредрик, Йохан, Штефан, Патрик Дик и Йоаким в компании с Сергеем Климовым (в центре, заразительно смеется) — как видите, специально для "Игромании"!

Взгляд на средневековье через призму личности

Итак, отличие предполагаемого жанра — в индивидуальности командиров и правителей. Конечно, у авторов есть полное право называть этот поджанр ролевой стратегией. Наверное, для этого даже больше оснований, чем в случае Neverwinter Nights. Однако, раз уж мы заняли это словосочетание для игр с ролевой тактикой боя, я воспользуюсь своим журналистским правом найти для "Крестоносцев" другое обозначение.

Предлагаю назвать зарождающийся жанр сим-стратегией.

Понятно, откуда родом такое название. Звездный проект The Sims сильно изменил взгляды общественности на компьютерные игры. Однако из его успеха можно сделать целый ряд выводов.

И вот один из них: компьютерные технологии уже достаточно созрели, чтобы довольно правдоподобно моделировать обыденную жизнь человека. Под управлением сим-алгоритма компьютерный герой действует так, словно обладает не только простейшими интересами, но и некоторыми вкусами, пристрастиями и так далее.

Конечно, это всего лишь модель, и притом довольно-таки грубая. Однако из истории программирования нам известно, что имитировать человека так, чтобы наблюдатель не сразу отличал робота от живого, не так уж сложно: знаменитая программа "Элиза", самым элементарным образом поддерживая разговор, действительно вводила некоторых собеседников в заблуждение. Это при тривиальнейшем алгоритме повторения сказанных ей фраз с небольшими дополнениями и вариациями.

Однако все, что на самом деле нужно игроку — это не видеть нитей, приводящих куклу в действие. Если игрок не понимает, как функционирует компьютерный разум, поверить оказывается легко. Лишь бы существо вело себя внешне разумно и при этом индивидуально.

Но если вы думаете, что "Крестоносцы" — всего лишь вариация на тему The Sims, то вы жестоко ошибаетесь. Одним и тем же инструментом можно создать множество различных изделий, ничем друг на друга не похожих.

Многие разработчики, воспользовавшись сим-моделью, сделали свои "тамагочи", вроде амбициозного Black & White. Другие же подумали вот о чем: если можно изобразить одного человека, можно собрать из них и целое общество.

Первой ласточкой был Tropico. Второй грозится стать Republic: The Revolution.

В компьютерных играх новое изобретение поначалу становится основой отдельной игры. Потом его начинают усиливать. А еще через некоторое время его добавляют к старой основе.

Вот это-то и грозятся осуществить Snowball и Paradox.

Теперь наши компьютерные личности возглавят полки, феоды и епархии. А нам надлежит добиваться своих целей, памятуя о том, что под командой — не безликие и безынициативные автоматы, а живые люди, у которых может быть собственное мнение о происходящем. И свои устремления, которые они — страшно подумать! — ставят выше наших.

Как вам понравится труд правителя, главная задача которого — в подборе и воспитании подходящих людей на ключевые посты?

Как говорили многие полководцы и государственные мужи, самое сложное в их деле — не составить выигрышный план, но добиться, чтобы их распоряжения были выполнены. Трус не доведет дело до конца, отчаянный храбрец сделает больше, чем требовалось, и зря погубит своих солдат. Глупец не поймет приказ, умник проявит инициативу (может, необходимую, а может, и вредную — это смотря на какой должности он находится).

Пути к вершине

Цель **"Крестоносцев"** заключается в том, чтобы добиться наивысшего престижа и благочестия. Именно так. Не земель и не разгрома врагов.

И по сегодняшний день тот, у кого больше денег, необязательно имеет лучшие шансы, скажем, в президентской гонке. А в средние века мнение о человеке сплошь и рядом значило больше, чем "реальные" ресурсы, находившиеся в его распоряжении.

Ну а мнение определялось не только солдатами, титулами и деньгами. На него может повлиять что угодно. Строительство часовни, лихое выступление на рыцарском турнире...

Стоп! А не клон ли Tropico перед нами?

Нет. Хотя многие идеи и напоминают об этой своеобразной игре. Вот как описывают возможные действия игрока сами авторы:

"Сегодня вы с соседом смеетесь над кардиналом, а завтра он чудом избегает смерти на охоте и, потрясенный до глубины души, начинает ставить свечи в церкви. А потом вспоминает про ваши шутки и посылает кому надо что надо. И кто надо приходит с чем надо под стены вашего замка."

Если честно, я пока что с трудом представляю, как можно в рамках компьютерной игры посмеяться с соседом над кардиналом. Но искренне надеюсь узнать — по выходе **"Крестоносцев"**.

Однако обратите внимание на принципиальное отличие от Tropico. Там вы как бы вознесены над происходящими событиями, вершите судьбы людские. И, хотя электорат может взбунтоваться или просто не избрать вас, вы все равно *вне* его.

Здесь же ваш персонаж — практически на равных правах с другими. Вы действуете не извне, а изнутри.

Правда, если честно, вы играете не совсем за персонажа. Скорее — за правящую династию. Ведь игра вбирает в себя — если по максимуму —целых 387 лет, с 1066 года, который считается завершением эпохи викингов, до Жанны д'Арк — 1453 года.

Кстати, это означает, что важное значение приобретает фигура *наследника* престола, человека, который сменит ваше альтер эго на посту (и за которого вы будете играть в дальнейшем). А потомков, между прочим, не выбирают. Если вы — не византиец: в Ромейской Империи самым обычным делом считалось отречение от бестолкового сыночка и усыновление безродного, но талантливого подданного. Но у Византии — свои законы: хитроумные греки плевать хотели на древность династии, и не так уж много монархов получало свой трон по наследству. Как вы думаете, к чему я это? Да к тому, что и в игре, если вы выберете константинопольский трон, вы тоже будете вольны пренебрегать такими условностями. А если нет — придется обходиться теми наследниками, которые есть. Что выросло — то выросло.

Из этого примера ясно, насколько многообразной может быть игра. Проблемы французского монарха мало похожи на трудности халифа мусульман, русского князя, венецианского дожа или гроссмейстера ордена госпитальеров. И все эти роли представлены в игре. На территории, простирающейся между Уральскими горами и Атлантикой, включая Персию, Аравию и даже северную Африку, живет много племен, и управляются они по-разному.

Но что же все-таки такое этот самый "престиж", добиться которого стало главной целью игры?

"В средние века богатство не было престижным", — считают разработчики. — *"Важно не то, сколько у тебя мельниц — а то, как ты тратишь доходы от них. Дух* ***"Крестоносцев"*** *— это дух времени, когда до 25% годового дохода Франции уходило на содержание королевского двора. Забудьте про стяжательство — отправьтесь в поход и покройте себя неувядающей славой!"*



Большая тройка решает судьбу "Крестоносцев". Слева направо: главпрограммист Сергей Рожков, арт-директор Юлия Николаева и исторический, прямо скажем, консультант — Владимир Булатов.

Впрочем, по их словам, путь "верности и щедрости" — вовсе не единственный возможный. Интригами тоже можно добиться желаемого. И силой: не зря Наполеон считал, что "Бог — на стороне больших батальонов". И вообще, престиж ведь определяется мнением не ангелов небесных, а окрестного люда, в первую очередь — сеньоров, у которых хватает собственных слабостей и пристрастий.

Искусство завоевывать друзей

В **"Крестоносцах"** дипломатия играет не вполне обычную роль. Как явствует из уже сказанного, ваши взаимоотношения с соседями — не просто средство для достижения цели, а в некотором роде и есть сама цель.

В конечном счете отношение каждого конкретного персонажа к вам складывается из разных параметров: насколько он вас уважает, одобряет, боится. И поэтому мнение двух сеньоров друг о друге не обязано быть симметричным (как заведено в большинстве стратегий). *"Благочестивый герцог может брызгать слюной от возмущения при виде чрезмерно охочего до прекрасного пола графа, однако граф этот вряд ли хоть плечом поведет в ответ — ему и так времени не хватает выспаться как следует!"*

Другими словами, у каждого героя есть масса личных пристрастий, и при их совпадении весьма вероятна искренняя дружба и союз, а при резком расхождении — вражда. Хотя и о выгоде своей феодалы тоже не забывают. Если сосед — милейший человек, но располагает хорошей землицей... почему бы не прибрать к рукам то, что плохо лежит?

Характеристик у персонажа обещано целых четырнадцать.



Серьезное выражение лица Владимира Булатова дает понять, что историческим багам и глюкам никак не попасть в ряды "Крестоносцев"!

Среди них, например, тщеславность, благоразумие, мстительность... И все эти черты еще и *меняются* со временем, в зависимости от обстоятельств и окружения. Например, своему наследнику вы можете дать различное образование, и кому-то оно пойдет на пользу, а кому-то — совсем наоборот.

В стремлении найти общий язык с прочими властителями не забывайте, что они смертны. Я не в том смысле, что "нет человека — нет проблемы". Я хочу сказать, что наследник может придерживаться о вас совсем другого мнения, нежели его папаша. И после того, как тот преставится — на войне

ли, во время эпидемии Черной Смерти или просто от дряхлости — политика государства может претерпеть самые серьезные изменения.

Чтобы пользоваться поддержкой окружающих, вовсе не обязательно, кстати, всемерно им угождать. Можно и показать зубы. Если вас станут бояться — это тоже признание. Хотя, ежели ваша твердая рука на миг ослабнет, не преминут вцепиться...

Военные победы отнюдь не упрощают дальнейшую жизнь. *"Ведь"*, — поясняют в Snowball, — *"чем больше у вас провинций — тем больше графов, которые, по идее, должны заниматься приумножением вашего богатства, а на деле — воруют, пьют и вынашивают измену"*. Тем больше вассалов в любой момент может сговориться с соседним монархом, поднять бунт или иным способом вам досадить. Да еще не забудьте о том, что телеграфа с телефоном пока что не придумали, а значит, распоряжения сюзерена доставляет обычный гонец верхом на четвероногой животинке. Стало быть, чем обширнее ваши владения, тем больше времени уйдет на исполнение любого приказа: когда еще все дальние закоулки об августейшей воле известят!

История и жизнь

Авторы клянутся, что ситуация на момент начала игры будет смоделирована в точности, до мелочей (хм. Кто бы ее еще знал до мелочей!..), а дальше возможно многое. Но обращаться с историей все равно предполагается бережно и внимательно.

В те времена очень многое определялось религией; все ее ветви, процветавшие на моделируемой территории, обещают воспроизвести в подробностях. Включая многочисленные ереси и бунты, сложные взаимодействия пап и патриархов, расколы...



Есть в игре и некий научно-технологический прогресс. Те, кто искренне верит, будто в средние века ничего нового не придумали и процветало сплошное мракобесие, могут посмеяться над этим. Но, между прочим, совершенно напрасно.

При этом прогресс завязан в основном на внутреннюю политику. Кстати, тут есть и еще одна специфика времени: в средние века мало изобрести что-то новое, надо еще и распространить идею, и это, вероятно, даже сложнее, чем просто создать новинку. Отыгрываемый период, между прочим, славен появлением университетов, развитием цехов и других городских структур...

Слишком интенсивно погружать нас в средневековую экономику никто не собирается. Лорд не должен самолично заботиться о строительстве конюшни. Цитируя авторов игры: *"Наше дело — воевать, собирать и тратить. Если плохо собирается — лучше воевать. Если слишком хорошо тратится — тоже. Ну и, конечно, крутить интриги, заключать и ломать союзы..."*

Что до войны, то руководства солдатами на поле боя нам не обещают. Действо будет ближе к аскетичной схеме Europa Universalis: войска выведены, дальнейшее — дело генералов. Правда, родов войск ожидается не три, как там, а целых семь. И даже сам



Видите скетчи, использованные в оформлении статьи? Так вот — вы их видите благодаря Михаилу Колбасникову aka "художник по персонажам".

военачальник будет представлен как боевая единица. Так что легендарная рыцарская мощь Ричарда Львиное Сердце тоже окажется востребована.

Спрессованное время

И что, игра впрямь будет такой замечательной?

Конечно, сейчас говорить об этом рано. Но некоторые предположения сделать можно. В том числе и указать на вероятные проблемы в этом, бесспорно, блистательном проекте.



Нет, это не будет графика, как в Europa Universalis. Наши соотечественники не собираются ограничивать себя нехитрым визуальным решением предыдущей игры своих зарубежных партнеров. Нам обещают пиршество красок, флаги, гербы, латы и прочие атрибуты средневековья. Полупрозрачность, сглаживание, эффекты... Тут, сами понимаете, лучше один раз посмотреть, чем сто раз услышать. Однако нет никаких оснований считать, будто Snowball Interactive не справится с поставленной задачей.

Гораздо больше я опасаюсь другой проблемы, тоже в полной мере выраженной в *"Европе"*. В недавней статье я назвал ее "черепаховой болезнью". Я имею в виду чрезмерную длительность каждой партии. Посудите сами: игровой период — 387 лет, в минуту реального времени проходит от 2 игровых недель до 8 месяцев. То есть нам обещают от 10 до 155 часов на одну игру. С одной стороны, это вроде бы неплохо... но я не вижу здесь особенных причин ликовать. Хорошая стратегия, в отличие от квеста или ролевой игры, должна проходиться многократно. Иначе просто не оценить все богатство ее возможностей. Мне искренне жаль, что авторы игры считают длительность партии достоинством.

Впрочем, это беда большинства современных стратегий. Надеюсь, со временем пройдет и это. В любом случае, идея игры так великолепна, что вряд ли эта потенциальная проблема в состоянии всерьез испортить дело. Подождем же релиза.

А ждать осталось, между прочим, совсем недолго. Обещают уже в конце года.

Я буду ждать. ■



NEW WORLD ORDER
New World Order - Игра, которая бросает вызов Counter - Strike, Max Payne и Ghost Recon.
Неуловимый «Синдикат» - группа элитных наемников терроризма - поверг в страх все население Земли.
Ответный шаг международных служб - команда лучших из лучших спецназа "G.A.T.", получает санкции на любые действия с целью уничтожения «Синдиката».
"G.A.T." против «Синдиката» в борьбе за Новый Мировой Порядок.
3
DECAY
AVENUE
TERMITE
P3i
PROJECT THREE
INTERACTIVE
REVOLT
GAMES
Руссобит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА
©2002 «Руссобит Паблишинг». ©2002 «Project Three Interactive».
Разработано TERMITE GAMES AB.
Локализовано компанией «Revolt Games».
Издатель "Руссобит Паблишинг"
e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru
Отдел продаж т: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90

Андрей Кузнецов (draib@ezmail.ru)

Поколение iDoom

Рок-н-ролл мертв, а я еще нет...
Б. Гребенщиков

Воскрешение благородного старца, на чьих похоронах в 1996 году было вылито не одно ведро словесных помоев о "конце эры спрайтов", "запрете на "смерть вперед ногами" и "неправильной трехмерности", может удивить только человека, далекого от мира игр.

Первые признаки возрождения появились примерно в конце 2000 года, когда Джон Кармак официально признал то, что и так уже все знали: "Думу 3" — быть. Пока старая гвардия смахивала слезы умиления с ресниц на седые бороды, а молодежь вертелась под ногами с криками "что это, папа?", хорватские ребята из Croteam... Ну, дальше вы знаете: все очнулись счастливыми, новички визжали от избытка чувств не хуже безголовых камикадзе, а ветераны начали перемывать косточки — "что лучше: Serious Sam сейчас или Doom тогда?". Дебаты были долгими. Сравнивали геймплей, атмосферу, баланс оружия, сингл, мультиплеер, сюжет. Логичный вывод — "лучше — Doom сейчас" — поразил многих. Большинству, с каким бы усердием оно ни чесало языки во здравие шедевра id Software, никогда не приходило в голову запускать на своем PIV 1.7GHz DOS-приложение с опасной для здоровья графикой 320x200.

Doom "сейчас" никто особенно не хотел. Да, фанаты были. Были и люди, вроде как знавшие о неких самодельных омолаживающих средствах, помогающих растянуть безобразную картинку до 800x600 пикселей. Однако почти все, кто сталкивался с подобными программами, потом с ужасом вспоминали полосатые текстуры неба в потолочных щелях и ужасного вида стены, местами свернутые в замысловатые кренделя. Огромные послужные списки "фич" таких проектов только усиливали контраст.

Через тернии к звездам

Собственно, сама история "реставрации" Doom выглядит не такой уж и безумной. Все началось с желания портировать игру на новомодную операционную систему Windows'95. В Windows игра, конечно, шла и без портирования, но только как DOS-приложение. Первая попытка оказалась удачной, но от этого мало что изменилось. Разве что для смены управления и настройки сетевой игры теперь не надо было запускать отдельный exe'шник.

Долгожданное увеличение разрешения (до 640x480 и выше) появилось только в Windows-версии Final Doom, вышедшей в 1996 году. Однако уже несколько месяцев народ играл в "полностью трехмерный" Quake, ломая писсуары, бегал Duke Nukem 3D, появились первые весточки о грядущих Unreal и Prey. До "железной революции" — чипсета Voodoo от 3dfx Interactive — оставалось полгода. Поэтому на деле вся операция приведения стареющего хита в божеский вид означала не более чем растяжение картинки вдвое при весьма осторожном масштабировании некоторых элементов. Но и этот минимум резво "бегал" лишь на "Hi-End"-системе того времени с сотым "Пентиумом".



▲ Эффект "гало", конечно, попса. Но Doom он преображает фантастически.

Когда появился первый ускоритель, было уже несколько поздно: id Software официально отказалась от поддержки Doom, и вся тяжесть модернизации пала на плечи любителей-программистов.

Нельзя сказать, что массы пылали энтузиазмом. Одно — рисовать похабные текстуры из вырезок Playboy и упорно конструировать wad-файл Moja kvartira с монстрами Batya и Maman, тусующимися около "секретки" на кухне. И совершенно другое — создать новое программное ядро, ориентируясь на весьма туманные (на тот момент) возможности ускорителей и новых API. Дополнительный сумбур вносила сама id, обещая выкатить Quake II к Рождеству — "в лучших традициях Doom", как они сами говорили тогда.



▲ Старые знакомые... Теперь из полигонов.

С выходом Quake II, SiN, Half-Life и прочих стало окончательно ясно, что для разработчиков думоподобный геймплей умер. Настала пора для его скорейшей эксгумации и оживления.

Первопроходцев было море, но редко кто дотягивал до стадии альфа-версии. Немногочисленные "релизы" почти со стопроцентной гарантией вешали систему. Или начинали жонглировать полигонами с первых кадров игры. Тем не менее прогресс шел — медленно, но неукротимо. Самодельные "Думы" перестали падать, сносно "держали" сеть, не слишком часто разражались очередным глюком и начали наполняться весьма интересными дополнительными функциями. Одно было плохо: удачные находки попадались редко, как алмазы в песочнице. Собрать все в одном месте мог только человек, созданный для прорыва...

Jaakko. Особенности северной гениальности

На домашней странице Яакко Керьанена (Jaako "SkyJake" Keranen) перед нами открывается небольшая, но достаточно любопытная биография.

"Если я (Яакко — прим. авт.) сейчас не на учебе, то я, вероятно, сижу перед моим компьютером и потихоньку программирую или пишу новую песню с моей верной клавиатурой Casio. Не будет сильным преувеличением сказать, что я полностью поглощен компьютерами. Это, видимо, оттого, что вырос вместе с ними. Программирование стало моим главным хобби после того, как я обнаружил, какие фантастические вещи скрываются в обыкновенном мануале для Commodore 64. Редактируя примеры и кусочки программ на BASIC'е, я сделал первый шаг в удивительный мир программирования, мир, который я не оставил и поныне. С течением времени компьютеры вокруг меня становились все лучше: Commodore 64 сменил сначала Amiga 500, а потом — сверхзвуковой IBM PC с Intel 80286. Вот были денечки! Вскоре после перехода на PC я узнал о языке программирования под названием "Си", он стал моим любимым языком. Если правильно помню, то уже в седьмом классе (тринадцатилетним) я начал баловаться программированием на нем".

Не думайте, что наш гений однобок...

"Мне нравится астрономия, научная фантастика и фэнтези, все направления музыки — от классической до обыкновенной "попсы", люблю писать, рисовать карандашом на бумаге и моделировать разное в 3D Studio".

Еще на своей страничке Яакко рассказывает, что ему 21 год, он студент Политехнического

Университета города Тампере, умалчивает о своей недавней службе в армии родной Финляндии и выносит в отдельный пункт дело всей жизни на данном этапе — проект jDoom на движке собственного изготовления, **Doomsday**.

jDoom. Без остановки на отдых

Первым выходом в свет проекта **jDoom** стала версия **0.80**, выпущенная Яакко вскоре после "дембеля" в начале лета 2001 года. Это была рядовая омолаживающая "припарка" для стандартных думовских wad'ов с джентльменским набором — "высокие разрешения, поддержка D3D и OpenGL, спецэффекты". Сколь-нибудь значительным была лишь невероятная для бета-версии устойчивость продукта и неожиданно гармоничная картинка. В версии **0.82**, на которую в июле 2001 года "подсела" половина России, все выглядело еще любопытнее.



▲ **Вниманию посвященных предлагается настенная роспись (справа).**

Яакко тем временем продолжал работать ударными темпами, и впереди забрезжила надежда на финальный релиз.

Версия **1.0** подарила нам давно желаемую поддержку 3D-моделей в формате ***.md2** (Quake2-engine) и множество незаметных на первый взгляд изменений и дополнений, кои, однако, сильно улучшили игру в целом.

На этом обычно энтузиазм автора заканчивается. Релиз есть, все работает, чувство самореализации удовлетворено. Что еще надо? Версии **1.01** не ждал практически никто. Карьанен выпустил ее почти год назад, в начале осени 2001 года.

3D-модель оружия в руках, объемный звук через EAX и A3D, поддержка внешних музыкальных файлов в самых популярных форматах, совместимость со скроллером мышек, масса очередных мелких улучшений — бег новых версий, никак не желая останавливаться, к этому моменту перешагнул рубеж **1.12** (и **1.5.5** для самого движка Doomsday). К Керьанену начали подтягиваться единомышленники.

Одним из них стал 27-летний москвич **Cheb**, создатель chebpack'a — сборника трехмерных моделей для **jDoom**. Я связался с ним и попросил ответить на несколько вопросов для нашего журнала.

Cheb: у jDoom весьма неплохое будущее

"Игромания" [И]: *Собирая материалы, так и не смог найти твоего реального имени: только Cheb. Если не трудно — представься.*

Cheb: Можно и представиться. Но тогда зачем, спрашивается, я вообще затевал всю историю со своим инкогнито, напускал туману... Пусть лучше я буду Cheb'ом и дальше.

[И]: *О'кей. Тогда первый вопрос: скоро ли будут готовы новые модели для **jDoom** 1.12+ (совместимость старых моделей распространяется только до версии 1.11)?*

Cheb: Модели как таковые уже готовы, осталось лишь написать скрипты для их подключения к ядру. 70% работы я сделал — это монстры. Осталось написать скрипты для экранного оружия и статических объектов, что значительно проще. Но это уже будет зависеть не от меня: появились некоторые неотложные дела, и все лимиты времени исчерпаны окончательно. Я планирую полностью свернуть свою деятельность до июля; совершенствованием моделей и выпуском полной версии KM2 будут заниматься другие люди. Благо, у меня, кажется, появились преемники.

[И]: *Многие игроки писали о несколько странной модели двустволки. Она похожа на некий фаллический символ...*

Cheb: Кстати, ее делал не я. И вообще, по большому счету, мой вклад не так уж велик — больше половины моделей осталось в наследство от **Эдмундо Бордю** (известный "вольный" 3D-моделлер), в том числе и ружья. В настоящее время я поддерживаю контакт с еще одним энтузиастом (кстати, нашим соотечественником), который решил приложить усилия именно к совершенствованию экранного оружия. Он хорошо умеет работать с 3D-графикой, и я думаю, когда он освоится с чертовой уймой **jDoom**'овских тонкостей, всех поклонников игры будет ждать приятный сюрприз.

[И]: *Какие новшества ждут нас в будущих chebpack'ах?*

Cheb: Во-первых, новый высококачественный какодемон, который так и застрял чуть-чуть недоделанным (и это точно уже до июля). Во-вторых, полностью переделанный барон/рыцарь ада, на которого сейчас больно смотреть без слез (я, конечно, улучшил и эту модель, но это — типичный тяп-ляп на коленке). А в целом же почти все модели будут доработаны. С этим, кстати, связано то, что будущие версии **jDoom**'a (с установленным chebpack'ом второго поколения) потребуют для "гладкого" геймплея что-то, наподобие GeForce 1-2.

[И]: *Почему все-таки именно **jDoom** всколыхнул волну ностальгии по этой игре? Ведь были же и **VaVoom, Doom Legacy, ZDoomGL**?*

Cheb: Мне кажется, дело в том, что Яакко сделал упор не на улучшение геймплея, как в этих портах, а на визуальном качестве, на которое простые геймеры слетаются, как мотыльки на лампу... Только посмотрите, как элегантно Яакко решил проблему оригинального неба, которого не хватает по вертикали: все предыдущие попытки рождали крайне неэстетичные результаты, вроде небесной текстуры, грубо растянутой до зенита. А он просто взял и скрыл верх неба в дымке. А может быть, **jDoom** просто появился очень вовремя — как раз в тот момент, когда растущие возможности "железа", наконец, сломали жесткие рамки ограничений и позволили сделать **Doom** и трехмерным, и при этом не корявым.

Надеюсь, результаты моих скромных усилий тоже внесли свою лепту... Дело ведь не в том, что в мире мало талантливых художников по трехмерной графике, дело в том, что никому не охота было этим заниматься: все сидят и ждут, пока **id Software** выпустит **Doom III**. А его не используешь для проигрывания уровней от старого "Дума" (и тысяч авторских уровней). Так что, надеюсь, у **jDoom** весьма неплохое будущее. ■



▲ **Сзади меня источник красного света — на стволе шотгана видны его отблески.**

Для желающих немедленно приобщиться

www.jaakkok.pp.fi — домашняя страничка Яакко Керьанена.

http://chebmaster.narod.ru/ — домашняя страничка **Cheb**'a. Тут можно скачать chebpack'и, разнообразные патчи к ним, прочитать полную инструкцию по их установке.

http://jDoom.newDoom.com/ — сайт проекта **jDoom**. Новости, информация, FAQ. Разумеется, раздел Download, где можно скачать все версии программы и разнообразные патчи.

http://www.zDoom.nm.ru/exe — один из многочисленных сайтов, где можно найти оригинальные версии **Doom** и **Doom 2**. Без wad-файлов оригинала, сами понимаете, **jDoom** бесполезен. А установка весьма проста: в директорию с оригинальными файлами вы инсталлируете **jDoom**.

Ну а та часть разумного населения Земли, которая покупает наш журнал с компактом, может смело засовывать его в дисковод и ставить все оттуда (хотя, конечно, "оригинальные версии **Doom** и **Doom 2**" вам придется раздобыть самостоятельно; единственное, что мы можем себе позволить — выложить shareware-версию **Doom**. Впрочем, чтобы оценить **jDoom** по достоинству, хватит и ее. А вот чтобы нормально поиграть — уже вряд ли). Мы же хотим выразить огромную благодарность **Cheb**'у, без помощи которого мы вряд ли бы сумели полноценно укомплектовать **jDoom** всем необходимым для комфортной игры.

В тисках сюжета

Станислав Шульга
shulga@i.com.ua

Бегство по дорогам, ведущим в тупик?

На прохождение **Baldur's Gate II: Shadows of Amn** у меня ушел почти месяц. Я заранее знал, что игра предстоит серьезная, но не думал, что настолько. Огромное — не побоюсь этого слова — количество побочных квестов. Возможность отыграть не только гудовой партией, но и ивильной...

Создавалось впечатление, что разработчики реализовали таки обещанный "нелинейный сюжет". Как бы не так. При более пристальном изучении от "нелинейности" не осталось и следа. Как и в первой части игры, прохождение определенных квестов оказалось обязательным для перехода к следующей главе. Роли NPC также были четко расписаны. Нелинейность оказалась зажата в тиски, зацементирована обязательными заданиями. А какая же это нелинейность, если — по прямой?!

Игравшие знают. Что бы вы ни делали, как бы ни пытались пройти игру, но Йошимо все равно оказывается предателем. С Бодхи все равно приходится драться. Наличие Валигара в партии необходимо для проникновения в планарную сферу.

Свобода действия. Но в рамках сюжета. А сюжет-то придумали сценаристы. Игроку же суждено пережить определенную последовательность событий, отклоняться от которой дальше чьей-то задумки не позволено.

Невидимые — а иногда очень даже видимые и очевидные — тиски нелинейщины присутствуют практически во всех компьютерных играх. Это всегда плохо. Можно ли избавиться от линейности?

Baldur's Gate 2. Сделка с главой гильдии воров. Вас нанимают поработать против вампирши Бодхи. Но сразиться с ней вам придется так или иначе, вне зависимости от того, что вы решите сейчас.

Сюжетные дрязги

Сюжет. Именно он — один из главных элементов, придающих игре логику. Сюжет структурирует игру. Он задает основную и промежуточные цели, которые нам необходимо достигнуть. Кто плохой, а кто хороший? Откуда ОНИ все пришли и как с ними бороться? Как помогать? Все это — задачи сюжета. Именно он повествует нам о том времени, которое прошло без нашего участия, и тех последствиях, которые наступят, если мы не наведем порядок в мире игры. На железобетоне сюжета строятся поступки врагов и союзников. Сюжет объясняет, почему эти за нас, а эти — против.

И ни для кого не секрет, что многие игры — без качественной графики, без нормального управления — "цепляют" именно сюжетом. Игра становится книгой, и можно не только прочитать ее, но и принять участие в событиях, о которых идет речь. Яркий пример такой книги-игры — **Planescape: Torment**.

Сколько веревочка ни вейся...

И все же неоднократные попытки сделать сюжет нелинейным предпринимались и предпринимаются. Точнее, даже не сюжет пытаются сделать нелинейным, а вообще обойтись без заранее заготовленного сценария. Создать базис для развития сюжета под влиянием игрока. И вот почему. Заранее продуманный сюжет довлеет над геймером. Вынуждая его делать то, чего игрок делать не хочет! В RTS всегда присутствует задание миссии, которое вы должны выполнить. В экшенах обязательно нужно уничтожить боссов и добраться до главного злыдня. В средствах игрок чаще всего не ограничен. Но результат обязательно должен быть таким, каким его задумали разработчики.

Именно сюжет является главным ограничителем свободы в игре. А если я не хочу спасать мир от очередного конца света (как положено по сюжету)? Не желаю бороться против большого плохого парня или толпы монстров, которые валят из соседнего измерения? Может, мне просто хочется отдохнуть, побродив по виртуальности и посмотрев на тамошние красоты.

Один мой сослуживец является убежденным читером не потому, что ищет легких путей, а потому что ему интересно просто посмотреть игровой мир, а не участвовать в вынужденной резне.

Финальная пастораль

Но вернемся к игровой концепции. Выполнив сюжетную сверхзадачу, мы получаем в награду финальный ролик, неизбежное "The End" и длинный ряд из фамилий разработчиков. Можно приступать к повторному прохождению игры. Но часто ли кто возвращается к пройденной игре? Да, в ролевке можно сгенерить нового персонажа и играть заново. Тактика игры будет совсем другой. Но ходить придется по всем тем же протоптанным тропам, убивать уже убитых монстров, выполнять уже завершенные квесты и мучиться, мучиться дежа вю. "Мама, а вот наша булочка..."

В мире игры не получится остаться так долго, как иногда хочется. Сюжет вытесняет игрока из игровой вселенной. Мы начинаем ждать сиквелов,





Baldur's Gate 2. Планарная сфера. Попасть сюда можно, если в вашей партии есть Валигар. Так положено по сюжету.

приквелов, модов... Чего угодно, где был бы новый сюжет. Сюжет ограничивает и "срок жизни" игры.

Попытки к бегству

Как я уже сказал, попытки отойти от линейности предпринимались. И некоторые даже удались. Во многих стратегиях существуют не только кампании — ряд миссий, объединенных единой логикой, — но и "свободная" игра. В том же Capitalism II можно немного поколдовать с настройками и после этого не беспокоиться о том, что там придумали разработчики, дабы пропустить нас на следующий уровень. Хочу — ботинки произвожу, хочу — акциями спекулирую. Никаких целей, навязанных свыше. Увы, подобное можно реализовать далеко не во всех жанрах. Одно дело — экономические игры, и совсем другое — например, CRPG и квесты.

Помните замечание, что полная свобода — это вовсе не нелинейный сюжет, а некий базис, на котором игрок сам развивает сценарий игры? Я ведь неспроста обратил на это ваше внимание. Нелинейный сюжет — это всего лишь фокус, которым разработчики убеждают нас в том, что в игре можно поступать как угодно.

Но как угодно поступать не получится. Просто, добравшись до очередного ключевого момента в сюжете, игрок получает право выбора. Выбрать, как правило, можно из двух-трех прямо противоположных вариантов. И вот уже все геймеры пищат от восторга — свобода, свобода!.. Если бы так. В жизни редко приходится выбирать из двух крайностей, всегда есть возможность обойтись промежуточным вариантом. Но не в игре! Вспомните хотя бы Blade Runner — игру, где нелинейный сюжет был реализован со всей тщательностью. На каждый выпад сюжета игра предлагала игроку шесть-десять вариантов действий. Игру можно было пройти минимум пять раз и при этом не думать, что играешь в одно и то же. Даже концовки были разные, и финальные ролики различались.

Но! Культовой игра так и не стала. Просто "очень хорошая адвенчура".

Все дороги ведут в тупик

Попытки сделать сюжет нелинейным описанным выше способом — обречены на провал. Да, можно сделать сверхинтересную игру на основе подобного "ветвистого" сюжета. Кто бы спорил. Но если нужно добиться самостоятельно живущего мира, в котором нашлось бы место для игрока и где все не вращалось бы вокруг его персоны, то от концепции сюжета надо отходить. Изначально нужно делать игру БЕЗ СЮЖЕТА. Нужна самодостаточная система, которая могла бы существовать по обозначенным законам неограниченное время. По сути, нужна самодостаточная экологическая система. Это наиболее простой пример для понимания. Все ведь в десятом классе изучали экологию.

Ноги? Крылья? Главное — сюжет!

Более ста лет назад братья Люмьер показали публике знаменитое "Прибытие поезда". Так началась история кинематографа. Довольно долго (примерно до 20-х годов прошлого века) художественные ленты того времени продолжали традиции театра. Съемки велись с одной точки, пространство съемок было ограничено углом обзора камеры, актеры пользовались техникой театра. Тематика тоже была не слишком оригинальной. Очень немногие фильмы того времени можно назвать произведениями искусства. Традиции театра и базарного балагана довольно долго преследовали кинематограф. "Самостоятельность" в кино появилась позже, когда режиссеры осознали наконец *возможности, которые дает кинотехнология.* Камерой можно снять так, как ни на какой театральной сцене не поставишь. Можно резать пленку и склеивать ее куски. Так появился *киномонтаж.* Можно подвесить камеру над сценой, и зрители увидят актеров с непривычного ракурса. Так в кинематограф пришла *ракурсная техника.* Можно, наконец, снимать места, в которые сами зрители никогда не доберутся. Так родилось искусство съемки за пределами кинопавильонов.

Кто-то говорил, что тот же монтаж убьет кино. Время рассудило, кто был прав... Уяснив преимущества технологии, кинематографисты всего за 20 лет создали кинематограф, каким мы его знаем сейчас. Заметьте, за это время оборудование стало совершенней, но любой нынешний режиссер, даже со старой — пятидесятилетней давности — камерой сможет снять очень приличный фильм. С элементами монтажа, ракурсной съемки и чудесными видами каких-нибудь Канарских островов.

Сценарий кино? Сценарий игры!

В кино и литературе сюжет обязателен. Это ось, на которую нанизываются события. Попробуйте представить себе фильм без сюжета?! Не получится. А все потому, что источник информации — для нас это чаще всего телевизор — не позволяет с ним взаимодействовать. Нет, можно, конечно, швырнуть арбузную корку в наглую рожу актера на экране. Но изменится ли от этого сюжет фильма?.. Мы можем только пассивно смотреть.

Другое дело — компьютерные игры. Эти миры не являются неизменными. Они не статичны. Не тот носитель информации, не та технология. И уже совсем не тот уровень взаимодействия с пользователем. В какой-нибудь Quake не поиграешь, просто сидя на диване, почавкивая чипсами. Нужно кнопочки понажимать, мышкой подвигать...

Но в осознании новой технологии разработчики игр находятся примерно на том же уровне, что и кинематографисты в начале двадцатого века. Первый класс, вторая четверть. Типичные детские черты — подражание взрослым и незнание собственных способностей. То, без чего вполне можно обойтись. И заметьте, подражают в основном именно кинематографу, который для разработчиков игр — отец и мать в одном флаконе. А ведь держаться за жесткий сюжет в компьютерной игре — почти то же, что снимать кинофильм с одной точки. Преимущества технологии, которая дает возможность создавать интерактивные миры, не используются.

Калейдоскоп бессюжетности

Куда же развиваться игровой индустрии? Как избавиться от клише детскости? Мысль уже прозвучала. Надо полностью отказаться от фиксированного сюжета. Надо создать мир со своими правилами и обитателями, которые живут по строго определенным законам. Именно живут в мире игры настолько полно, насколько позволяет им их AI. Нельзя допускать, чтобы персонажи начинали дейст-



Baldur's Gate 2. Spellhood, тюрьма магов. Через несколько минут произойдет неизбежное: Йошимо предаст вас.

вовать, только когда в поле их зрения появился главный герой игры.

Только такой подход позволит максимально расширить свободу выбора игрока. Можно выбрать, с кем дружить, с кем нет. Что купить, а что лучше продать... Разработчикам игр нужно ориентироваться не на "статичный" кинематограф, а на реальную жизнь, где отсутствие спланированного сюжета — реальность. Часто ли ваши планы на будущее реализуются? Даже если часто, то насколько точно?

Наша повседневная жизнь чаще всего "бессюжетная". Причем все попытки навязать жизни свой сценарий развития событий хоть и вносят в саму жизнь стабильность, но лишают нас счастья от удачи, сюрпризов, неожиданностей. Жизнь с заранее спланированным сюжетом лишена красок. Это просто существование.

Что же касается игр, то уже немало воды в ступе перетолкли, пытаясь решить, хорошо это или плохо — приближать игру к реальной жизни. Насколько будет интересно играть в такие игры? В недавно вышедшем **Morrowind: The Elder Scrolls III** разработчики как раз попытались создать подобную "свободную среду", где игроку не придется плестись по сюжету. Многим игра понравилась. Но многие посчитали ее занудной. И не та ли самая бессюжетность в этом виновата — еще вопрос! Насколько перспективно данное направление развития игровой индустрии, можно будет судить после выхода еще пары десятков подобных игр. Не раньше.



Прекрасный новый мир. Полная свобода действий, и планов — громадье.

Веретено жизни

Можно поступить иначе. Не только создать самодостаточную среду, но и задать некий сюжет, который "пишется" в то время, когда геймер находится в игре.

Вы когда-нибудь видели калейдоскоп? Куча разноцветных кусочков стекла. Встряхиваем и каждый раз получаем новый рисунок. Игровая вселенная состоит из тысяч деталей— география и природа мира, население, история и многое, многое другое. Комбинируя эти составляющие, можно получать все новые узоры — новые цепи событий.

Движение в этом направлении уже началось. Редакторы карт и кампаний уже идут в комплекте с играми еще со времен DOOM и Warcraft II. Но все равно — в результате манипуляций с этими тулсетами на свет появляются моды со статичными линейными сюжетами. Потенциал технологии пока не используется в полной мере.

Сам себе демиург

Последний проект Bioware, **Neverwinter Nights**, является тем ледоколом, за которым вскорости, я думаю, поплывут многие проекты. Это первая игра, которая дает возможность Dungeon Master руководить собственным миром в режиме реального времени. Да, может быть, для настоящих ролевиков эта возможность не является чем-то новым. DM, заруливающие настольной RPG, появились задолго до изобретения PC. Но для компьютерных игр это — шаг вперед. Впервые в игровом компьютерном мире действует не игрок, а руководитель игрового процесса, фигура, "надстоящая" над игровым миром. Мы выступаем в роли того, кто определяет правила, поведение монстров. Мы решаем, какие приключения ждут игроков за следующим поворотом. Пока еще трудно говорить, насколько удачно будет использоваться DM'ами эта возможность, но шаг в этом направлении сделан.

Куда дальше станет развиваться эта ветвь эволюции? Возможно, она приведет нас к введению в игру элементов с искусственным интеллектом. Основной функцией этих AI будет обеспечение изменчивости игровой среды, они должны стать залогом ее неповторимой динамики. Согласно многим религиозным учениям древности, у Творца этого мира были помощники, *демиурги*, которые помогали создавать Вселенную. Младшие божества, не такие могущественные, как Творец, но способные изменять мир намного сильнее, чем человек.



Morrowind. Наши соседи по прекрасному новому миру. У них тоже есть планы. Относительно вас.

Описанный выше AI будет своеобразным *демиургом игры*, который знает все о механике и истории мира и кроит игровое пространство и время так, как ему захочется. Или — в зависимости от того, как вы себя ведете. Своеобразная реализация буддистской кармы.

Впрочем, возможны и другие варианты. Демиург может быть безразличен к вашему присутствию внутри мира, может быть благосклонен к вам, может занимать антагонистичную позицию. Выстраиваемая им последовательность событий может колебаться от "режима наибольшего благоприятствования" до жизни, напоминающей первые полгода в доблестных вооруженных силах. В первом случае вы можете просто побродить по миру и посмотреть на то, что там делается, а во втором — вас ждет что-то похожее на приключения Крутого Сэма.



Если же разработчики сподобятся снабдить такой AI еще и индивидуальным характером вкупе с эффектной внешностью, то подобные демиурги имеют все шансы стать культовыми персонажами. Именно они придут на смену туповатым героям релизов сегодняшнего дня.

Разработчики создают игровой мир, состоящий из сотен тысяч фрагментов. В комплекте поставки вместе с редактором уровней и прочими toolsets прилагается пара десятков демиургов мира игры. Каждый со своим неповторимым характером и умением делать вашу жизнь в игре насыщенной. Перемножьте это друг на друга. Какое количество вариантов нас ждет?.. Игра перестает быть похожей на прямую дорогу. Игра, которой управляет непредсказуемый демиург, становится неожиданной и полной событий, о которых нельзя будет прочитать в руководстве. Прохождение подобной игры будет столь же уникальным, как и та реальная жизнь, которую мы живем прямо сейчас. ■



ЦИФРОВЫЕ ВЕРТУШКИ

Илья Викторов
orange@igromania.ru
Иллюстрации:
Александра Евдокимова
real_maze@mail.ru

Мы продолжаем серию материалов, посвященных музыкальному софту. Почти два года назад мы рассказывали вам о самых популярных программах – mp3-плеерах. Много воды утекло с тех пор. Многое изменилось. Мы вновь возвращаемся к этой теме, хотя в этот раз плееры будут несколько экзотическими. Речь пойдет о ди-джейских программах-сводилках. Штука эта нынче модная, недаром каждый старается присобачить к своему никнейму приставочку DJ. До реальных действий, правда, редко доходит.

Приличная аппаратура стоит не одну сотню условных единиц, а из бытовых приборов что-либо достойное соорудить непросто. Тут на помощь и приходят "сводилки". Главное их отличие от обыкновенных плееров – это возможность загрузки и воспроизведения двух файлов одновременно. Для работы программ подходит даже самая простенькая звуковая карточка, хотя рекомендуется воткнуть в системник две звуковухи, для удобства сведения.

Любой из таких плееров позволяет изменять скорость воспроизведения трека (pitch). Можно синхронизировать обе композиции и обеспечить незаметный переход одной в другую. При наличии двух звуковых карточек можно даже использовать внешний микшер (хотя если у вас есть нормальный микшер, программа не нужна), тогда как в большинстве случаев во вторую звуковуху втыкаются наушники, через которые контролируется сведение треков, а через первую карточку на основные колонки пускается уже чистый микс.

Минимальным вариантом является самый обыкновенный Winamp, запущенный в двух экземплярах, плюс плагин, позволяющий изменять питч. Но это неудобно, неэстетично, ненадежно и непрактично. Специальных диджейских плееров существует великое множество, в этой статье мы рассмотрим наиболее многофункциональные и удобные из них.



PC DJ

Разработчик: Visio Sonic
Размер: 2.5 Мб
Лицензия: Shareware
Язык интерфейса: Английский
www.visiosonic.com

Средняя по всем параметрам программа. Несмотря на громкие заявления разработчиков, выглядит довольно неказисто, отличается неудобным управлением и кучей рекламы в демо-версии: раздражает неимоверно. Поддерживает кучу форматов (AVI, ASF, ASX, MLV, MP3, MPA, MPE, MOV, QT, RMI, WAV, WMA, WAV), работает с двумя звуковыми картами, автоматически конфигурируется при запуске, определяет установленное железо и пытается под него настроиться (однако с SB Live 5.1 работать категорически отказалась, а вот на AWE64 работала замечательно). Управление осуществляется как при помощи мышки, так и с клавиатуры. Очень порадовала возможность немедленного запуска трека без каких-либо задержек, иногда это бывает очень важно.

Рейтинг "Мании": ●●●○○

Disco Soft

Разработчик: Sonic Labs
Размер: 5.2 Мб
Лицензия: Shareware
Язык интерфейса: Английский
www.discosoft.com



Еще один представитель партии "Все в одном". Помимо стандартных функций изменения скорости и громкости треков, содержит в себе встроенный CD Ripper (для перевода cda-треков в файлы) и так называемую Jingle Machine — простенький семплер, позволяющий вставлять в микс wav-файлы. Поддерживает mp3, wav, cda и mid, работает со звуковыми картами количеством до трех. В отличие от конкурентов, записывает микс не в wav, а сразу в mp3, что избавляет пользователя от необходимости последующего кодирования. Скорость трека определяет автоматически, умеет самостоятельно сводить треки, но делает это криво, в отличие от великого и могучего "Трактора". При загрузке музыкального компакт-диска соединяется с сетевой базой данных и выкачивает оттуда названия треков. Помимо стандартного эквалайзера, имеются эффекты типа Phaser и Flanger, при наличии карточки с поддержкой EAX позволяет работать с трехмерным позиционированием звука.

Рейтинг "Мании": ●●●●○



BPM Studio

Разработчик: Alca Tech
Размер: 3 Мб
Лицензия: Shareware
Язык интерфейса: Английский
www.bpmstudio.com

Одна из самых навороченных и в то же время неудобных программ в сегодняшнем обзоре. От обилия функций (в том числе и совершенно бесполезных) поначалу впадаешь в ступор, равно как и от не совсем понятного управления. Поддерживает до шести звуковых карт одновременно (интересно, куда разработчики их предлагают втыкать?).

Программа позволяет изменять скорость трека без изменения тональности. Вместо того, чтобы банально замедлять или ускорять композицию, файл "рубится" на части, а регулировкой промежутков между этими частями регулируется скорость. Если в других плеерах вы тянете ручки pitch вверх или вниз, и звук "плывет", то в BMP Studio, кроме темпа, все остается по-прежнему. Однако этот способ годится только для изменения скорости в небольших пределах — при попытке сделать из 140 bmp 110 вы получите нечто неразумительно звучащее.

Рейтинг "Мании": ●●●○○

MJ Studio

Разработчик: D-Lusion Interactive Media
Размер: 2.5 Мб
Лицензия: Shareware
Язык интерфейса: Английский
www.d-lusion.com

Приятная во всех отношениях программа. Не отягощена ненужными функциями. Очень приятная с виду и удобная в использовании. Поддерживает **mp3** и **wav**, а также стандартные винамповские плейлисты. Позволяет вручную останавливать/ускорять/замедлять трек и делать скретчи (возить виртуальную пластинку туда-сюда для получения характерного звука). Ловит бит и автоматически определяет скорость трека. Делает это, к сожалению, не всегда правильно, скорость умеет автоматически подгонять, но ритм не синхронизирует (пожалуй, на это способен только великий "Трактор"). Может работать в тандеме с другими продуктами **D-Lusion** (синтезатором **Rubber Duck** и драм-машинкой **Drum Station**). Плюс ко всему два двухполосных эквалайзера, поддержка нескольких звуковых карт и возможность записи микса в wav-файл.



За регистрацию просят 39 у.е., незарегистрированная версия время от времени издает неприятные звуки рекламного характера.

Рейтинг "Мании": ●●●●

Virtual Turntables

Разработчик: Carrot Innovations
Размер: 3.7 Мб
Лицензия: Shareware
Язык интерфейса: Английский
www.carrotinnovations.com

Самая заслуженная программа в сегодняшнем обзоре. Увидела свет в далеком 1997 году. По тем временам считалась лучшей (из-за отсутствия конкурентов), однако сейчас практически ни на что не годится, так как не обновлялась очень давно. Минимум возможностей, унылый windows-интерфейс с кучей окон, правда, в последней версии имеется поддержка скинов, только вот самих скинов нет. Ничего не умеет, кроме как изменять скорость и громкость треков. Даже скорость приходится считать вручную — запускать счетчик и долбить по кнопке, стараясь попасть в ритм. Незарегистрированная версия работает только 15 минут, после чего нагло отключается.



Рейтинг "Мании": ●●●

Native Instruments Traktor



Разработчик: Native Instruments
Размер: 5 Мб
Лицензия: $60
Язык интерфейса: Английский
www.native-instruments.de

Продукт знаменитой немецкой компании **Native Instruments**, известной своими профессиональными софтверными синтезаторами (**Reaktor**, **Battery**, **FM7**). На мой взгляд, "Трактор" является самой мощной на сегодняшний день сводилкой, посему и начнем обзор именно с него.

Из всех рассмотренных нами программ он обладает самым удобным интерфейсом. Даже при таком обилии функций запутаться в управлении невозможно. Все под рукой, кнопки и ползунки моментально реагируют на нажатия, ничего не тормозит и не глючит. Трек изображается в виде волны, кроме того, отображается время, оставшееся до конца трека, и его текущая скорость. Количество настроек весьма велико — от цветовой гаммы до скорости реагирования кнопок. Программа поддерживает одну или две звуковых карты, плюс трехмерный звук.

Одной из отличительных черт утилиты является автоматическая синхронизация треков — при более-менее выраженном ритме достаточно нажать кнопочку **AutoSync**, и программа сама определит скорость треков и подгонит ритм, в результате чего, имея даже минимальные навыки, можно получить практически идеальное сведение. Поддерживает форматы **mp3**, **wav** и **cda**. Позволяет изменять скорость трека в диапазоне от -35 до +35%. Плееры имеют трехполосные эквалайзеры и высокочастотный/низкочастотный фильтр. В наличии функции **Mark** и **Cue** для установки меток и, соответственно, проигрывания трека с того места, где установлена метка. Все это великолепие дополняет встроенный семплер с кучей настроек и встроенный же рекордер для записи вашего микса в wav-файл. Управление программой осуществляется как при помощи мышки, так и с клавиатуры, для чего существует множество "горячих клавиш".

Помимо обычной версии, имеется также **Traktor Studio** с еще большим количеством функций (и стоящий в три раза дороже).

Рейтинг "Мании": ●●●●●

Tactile 12000

Разработчик: Tactile Pictures
Размер: 3.5 Мб
Лицензия: Shareware
Язык интерфейса: Английский
http://tactile12000.sourceforge.net

Совершенно несерьезный продукт. Программа предназначена скорее для развлечения, нежели для реальной работы. Судите сами: минимум функций (только изменение скорости и громкости плюс некое подобие эквалайзера), псевдотрехмерный интерфейс с парой-тройкой незамысловатых визуальных эффектов на основе технологии **Quick Time**, крайне неудобное управление, некоторая глюковатость (иногда без предупреждения отрубает звук или вообще "выполняет недопустимую операцию"). Единственный плюс — условная бесплатность, точнее, отсутствие ограничений в демо-версии.

Рейтинг "Мании": ●●

* * *

Всем и каждому могу порекомендовать **Native Instrument Traktor**, с которого мы и начали обзор — новичков он порадует удобным интуитивно понятным управлением и возможностью автоматической синхронизации треков, а профессионала удивит обилием возможностей. Реальной альтернативой "Трактору" может послужить **MJ Studio** — отличный интерфейс, отсутствие бесполезных функций и уверенная работа даже на слабых системах. Кухонные комбайны **Disco Soft** и **BPM Studio** многим (но не всем!) понравятся, хотя и могут отпугнуть начинающих своей монструозной внешностью и кучей кнопок, ручек и дисплеев. Престарелая **Virtual Turntables**, увы, свое отжила и требует модернизации, а текущая версия не выдерживает никакой конкуренции, равно как самоиграйки **Tactile 12000** и **PCDJ**. ■



На компакте

Демо-версии программ MJ Studio, Tactile 12000, BPM Studio и Traktor.



НОВОСТИ

Quake III Arena

www.planetquake.com/hydrostatic

Чего только не придумают фанаты Quake 3! Стратегию из своей любимой игры уже делали (кто не в курсе, вперед на *www.planetquake.com/artofwar*). А вот Total Conversion в жанре RPG что-то никак. Но добровольцы все же есть. Скажем, по указанной чуть выше ссылке обитает команда авторов модификации Hydrostatic Quake. Предназначенный для одиночной игры, этот мод наделяет игрока различными RPG-параметрами и атрибутами. Сила атаки оружия теперь зависит от навыка владения им. А этот самый навык прокачивается так же, как и в любой ролевой игре — за счет опыта, полученного в схватках с ботами.



www.planetquake.com/gods

А вот еще одна модификация, авторы которой неравнодушны к всяким RPG-элементам. В Gods of War игроки смогут... колдовать! Представьте себе — остановился, помахал руками, прошептал несколько слов, и нате вам — рейлган!





www.q-fraggel.de

Немецкий мэпмейкер Q-Fraggel выложил на суд общественности свое очередное творение. Карта Swiss Cheese Trickster (qfraggle3) сразу же получила самые лестные отзывы от *www.iceterminal.com*. Единственный недостаток — достаточной большой размер. Все же скачать почти 8 Мб под силу не каждому квейкеру. В остальном же все просто отлично — совершенно новые текстуры, отличная планировка помещений, а также поддержка ботов.



http://bystander.ausgamers.com

И еще один любопытный мод. Среди всех играющих на сервере случайно выбирается один человек. Ему присваивается статус наемника. Задача наемника — убить определенного человека и добраться до точки выхода из уровня. Помешать в этом ему должны так называемые bounty hunters — охотники за головами. Все те игроки, которые не являются ни наемником, ни охотниками, ни потенциальной жертвой, играют роль наблюдателей. Ходят по уровню и смотрят, что вокруг деется. Задача охотников осложняется тем, что никто заранее не знает, кто из толпы — наемник. Похоже на всеми любимую игру "Мафия", не находите?

Наша постоянно трансформирующаяся команда раздела Deathmatch на сей раз пополнилась двумя новыми игроками — весьма сильными и перспективными, надо сказать. Это — не буду вас томить — Return to Castle Wolfenstein и Jedi Knight 2. Оба отличаются крайне необычным мультиплеером. И если игру в RtCW еще можно в какой-то степени назвать привычной, то почувствовать себя в шкуре настоящего джедая с настоящим световым мечом — ощущение не из банальных, мягко говоря. А грубо говоря — абсолютно революционное. Надеясь, что вы поддержите нас в этом убеждении, мы решили опубликовать курс молодого джедая, по окончании которого вы сможете орудовать мечом и управляться с Силой не хуже самого Оби-Вана или Люка Скайуокера. В общем, вперед, на постижение новых истин и открытие новых горизонтов! Только не порежьтесь — световой меч, он, знаете ли, штука своенравная...

Олег Полянский, редактор "Deathmatch"



Fobik

www.planetquake.com/sloanbone/fobik.htm



Сразу же бежим искать противника. Заметить его несложно — модели соперников (да и ваша, кстати, тоже) окружены желтой аурой. Такая же обычно возникает вокруг игрока, "съевшего" Battle Suit.

Стреляем в оппонента ракетой. Взрывом его отбрасывает в сторону. Стреляем еще раз — опять отбрасывает. Еще выстрел — результат тот же. Выпустив пяток ракет и не заметив каких-либо признаков близости врага к миру иному, чешем репу и лезем читать файл справки. Из оного выясняется, что убить оппонента можно, лишь попав ему непосредственно в туловище.

Казалось бы — ничего интересного. Но здесь на сцену выходит система начисления фрагов. Количество очков, полученных за попадание в оппонента, далеко не постоянно и зависит от множества факторов. Подробные раскладки приводить не будем — в том же файле readme.txt все предельно ясно написано. А вот парочку примеров — пожалуйста. Попав в соперника из Railgun'a, вы увеличите число своих фрагов аж на целых четыре. А вот зацепив его взрывом ракеты, получите лишь два. При этом, как уже выше отмечалось, противник не умрет. Как раз наоборот — он приложит все усилия, чтобы отправить вас к праотцам. Максимум очков — восемь — вы завоюете, если убьете противника прямым попаданием из любого оружия, усиленного с помощью Quad Damage.

Играть безумно интересно. Счетчик фрагов улетает в плюс бесконечность за какие-нибудь полчаса. А учитывая то, что далеко не каждым выстрелом можно убить врага... Даже наоборот — можно выстрелить двадцать ракет и не причинить сопернику особого вреда. Просто супер! Кажется, моду Corkscrew суждено в ближайшем будущем уйти с редакционных компьютеров и уступить место Fobik.

Большая часть модов для Quake 3 весит не более одного мегабайта. Оно и понятно — энтузиазма на создание огроменной модификации с кучей нового оружия и карт хватает далеко не у каждого. Поэтому, решив потрудиться на ниве модостроения, почти все делают что-то совсем маленькое и неприметное. Вот и лежат потом их творения на какой-нибудь *www.fileplanet.com* и прозябают в ожидании благодарного геймера.

Геймер, однако, зверь еще тот. Не приманишь его поделкой, не вносящей в игру ничего принципиально нового. Ну на самом деле, скажите мне, зачем качать мод, в котором и посмотреть не на что, и нововведения в геймплее мизерные и никому не нужные?

Однако среди подобных работ любителей-одиночек встречаются и довольно-таки интересные экземпляры. Об одном из таких сейчас и пойдет речь.

Мод Fobik в zip-архиве занимает всего 136 килобайт, а удовольствия приносит на гигабайт. Как минимум.

Игра идет на картах, входящих в стандартный набор Q3. Выбираете поле боя, выставляете нужных ботов, нажимаете кнопку Fight... И обнаруживаете у себя в руках Rocket Launcher и Railgun с бесконечным запасом зарядов. И не обнаруживаете ни одного предмета на карте. И еще не обнаруживаете на экране индикаторов брони и здоровья.

Рейтинг "Мании": ■■■■■ 5/5



TeleFrag Gun

www.planetunreal.com/luggage/code.html


▲ Битва с ускользающим противником в TeleFrag Gun.

Впервые услышав о **TeleFrag Gun**, я с отвращением подумал: "еще одна недоделка". Подобные мутаторы появляются постоянно: авторы берут понравившуюся пушку **UT**, немножко изменяют ее характеристики и гордо называют получившееся каким-нибудь громким именем. Однако, отыграв пару игр, я понял, что заблуждался. **TeleFrag Gun** — это вариация на тему очень популярного мутатора **Instagib**. На старте каждому игроку вручают пушку, убивающую одним выстрелом. Интересен принцип ее действия: при попадании во врага игрок телепортируется на его место, разрывая тело жертвы телефрагом. В альтернативном режиме стрельбы игрока просто телепортирует в место попадания луча. Получается такой гибрид Enhanced Shock Rifle и Translocator. Поначалу резкие скачки с места на место очень непривычны, однако, наловчившись, из них можно извлекать огромную пользу. Помимо телепортации в тыл противника, **TeleFrag Gun** можно применять для безопасных прыжков с высоты.

Архив содержит два мутатора: один заменяет ASMD на TeleFrag Gun, второй заменяет вообще все оружие на карте. Использовать первый в Deathmatch'е я не советую, т.к. новая пушка рушит весь баланс игры. За несколько секунд можно успеть проскакать весь уровень, убив нескольких противников. Для забавы я замедлил время в игре командой slomo 0.2 и, играя с одним ботом на DM-Grinder, легко набрал Monster Kill. Этот мутатор интересно применять в CTF-баталиях. В **TeleFrag Gun Arena** все встает на свои места, а процесс очень похож на **Instagib**.

TeleFrag Gun стал одним из немногих оружейных мутаторов, которые мне понравились и которые остаются на моем винчестере после сдачи статьи. Однако итоговую оценку здорово снижает дисбаланс.

Рейтинг "Мании": 4/5

Arsenal



Модификация **Arsenal** основана на принципе "от простого к сложному". При запуске вы составляете список оружия, причем слабые стволы помещаете в начало, а более сильные — в конец списка. Помимо стандартных видов оружия UT, вы можете использовать любые пушки из weapon-pack'ов. В начале боя игрокам выдают случайное, но мощное оружие из конца списка. Когда боец кого-либо убивает, первое оружие у него изымается, уступая место более слабому стволу. Так происходит шесть раз, и мощность получаемых пушек все время снижается. Последний фраг обычно приходится набирать с пистолетом или вообще с Impact Hammer'ом. Тот, кто умудрился набрать шесть фрагов раньше остальных, выигрывает раунд, получает призовые, и все начинается сначала. Разумеется, все оружие с карты убрано, однако патроны/аптечки/броня оставлены.

Несмотря на вторичность идеи (такое уже было в **Soldier of Fortune**), играть в **Arsenal** интересно. Приедается нескоро из-за массы неожиданных моментов. Самые забавные из них происходят в начале раунда — представьте себе битву, скажем, пяти человек с Redeemer'ами — а также в конце раунда, когда начинаются дуэли на импактах. Если у вас установлена парочка оружейных паков, можно здорово поэкспериментировать со списком, получая каждый раз практически новую игру.

Рейтинг "Мании": 4/5



http://laggbox.daudans.net/qwinamp.htm

Вышла **версия 1.0** утилиты **QuakeWamp**. Программка размером в 150 кб позволяет, играя в **Quake 3**, управлять проигрывателем **Winamp**. Большинство самых нужных функций, как то: выбор трека, изменение громкости звука — теперь доступны прямо в игре.



http://beatdown.org/007quake

Появление в Сети заботливо предоставленных **id Software** исходных кодов **Quake 2** вызвало новый всплеск активности среди разработчиков модов. Модификация **007 Quake** предлагает вам принять участие в приключениях культового киногероя — Джеймса Бонда.





http://spidermantc.fragoff.net

И еще одна Total Conversion. На этот раз **Quake 3** всеми силами скрещивают с Человеком-пауком. Скриншоты смотрятся, прямо скажу, не ахти. Впрочем, чем бы фанат ни тешился... Своих поклонников SpiderMan Total Conversion найдет.

Unreal Tournament

www.unrealfortress.com

Перед скорым выходом **Unreal Tournament 2003** модмейкеры засуетились, и сейчас релизы старых, давно ожидаемых творений сыплются на головы геймеров, как снег под Новый Год. Долгожданный мод **Unreal Fortress Gold** — первая "не бета" версия — наконец-то осчастливил общественность своим появлением. Несколько лет работы над модификацией позволили отточить игровой процесс и баланс до совершенства, посему некоторые онлайновые обозреватели уже расщедрились на высоченные оценки.

НОВОСТИ

www.planetunreal.com/unrealbadlands

UT2003 обречен на безумную популярность. Как иначе объяснить тот факт, что игра еще не вышла, а народ уже бросился на создание модификаций? Одной из таких модификаций, воспитываемой в условиях безотцовщины, является Unreal Badlands. Создатели заявляют, что хотят привнести в UT2003 дух старого Запада. Нас ждут образцы оружия того времени, пыльные салуны и выжженная пустыня с редкими кактусами. Модели ковбоев и лошадей прилагаются.

www.planetunreal.com/ttm

Разработчики лучшего в мире Tournament-мода для UT (TTM) — наши русские парни — сообщили, что планируют перенести свое детище в UT2003. Ничего конкретного о разработке пока не известно, но, скорей всего, нас ждет тот же самый TTM, только на новых рельсах. Как и раньше, настройке будут подвержены любые элементы геймплея, а жизнь админов серверов и организаторов чемпионатов будет заметно облегчена.



www.planetunreal.com/spatialfear

После релиза Operation Na Pali титул "самой ожидаемой сингл-модификации" перешел к Spatial Fear. К сожалению, авторы нечасто появляются в форумах, и узнать что-то конкретное, выходящее за рамки скудных отговорок на сайте, не представляется возможным. Однако сейчас у меня складывается мнение, что разработчики Spatial Fear отчаянно косят под Deus Ex. Недавно в новостях промелькнуло сообщение о новой системе генерации NPC. Авторы обещают, что мы не встретим в игре двух одинаковых прохожих. Дата релиза — пресловутый кармаковский "when it's done".

www.moddb.com

Достаточно известный сайт ModDB.com, специализирующийся на списках модов к разным играм, наконец-то открыл раздел, посвященный UT. Теперь, если вы забыли адрес странички какого-либо мутатора, —ModDB.com услужливо его напомнит, а заодно сообщит о прогрессе разработки и ознакомит вас с мнением прессы и игроков.

www.planetunreal.com

На PlanetUnreal произошла тотальная реструктуризация. Теперь все новости не валятся в кучу, а разделены на секции по Unreal, UT, Unreal 2, UT2003 и Unreal Championship. В основном же разделе теперь освещаются только самые важные и интересные события, касающиеся или всей линейки игр, или вообще всего Unreal-сообщества.

UNREAL TOURNAMENT

Who Pushed Me?

www.koehler-homepage.de/wormbo

Какой режим игры в UT пользуется наибольшей популярностью среди непрофессиональных или начинающих игроков? Разумеется, CTF. А на какой карте играется, наверное, половина всех CTF-баталий в UT? Естественно, CTF-Face. Бессмертное творение Inoxx'a сочетает в себе необычную обстановку и легкость изучения. При этом любой человек, когда-либо игравший на Facing Worlds (полное название уровня), не раз и не два падал в бездну во время пути на одну из баз. Причем зачастую не по своей вине, а будучи отброшенным зарядом чересчур шустрого владельца RL или ASMD. Идея сталкивания противника в пропасть популярна не только на CTF-Face, но и на многих других уровнях. Однако такие падения всегда заканчиваются снятием фрага с потерпевшего игрока. Мутатор Who Pushed Me призван расставить все по своим местам, вернув честно заработанные фраги законным владельцам. Теперь, если игроку удается ловко пущенной ракетой отбросить противника в пропасть, он зарабатывает фраг, а противник не уходит в минуса. Соответственно, те моральные уроды, которые при игре в CTF в погоне за личным результатом сталкивают товарищей, будут получать законные минус-фраги.

Мутатор полностью подходит под поговорку "все гениальное — просто". Элементарная идея, замечательная реализация, и никаких больше неприятных моментов, связанных с потерей кровью заработанных фрагов из-за падения в пропасть не по своей вине. Маленькое чудо.

Рейтинг "Мании": ■■■■■ 5/5



Обзор карты de_piranesi


Рис. 1

На позапрошлом нашем компакте вы могли обнаружить новый патч **версии 1.5** для Counter-Strike. В поставку, по традиции, были включены исправления прошлых ошибок, апгрейд античитерской программы и еще всякие фишки, а кроме них — три новых карты. Одна из них называется **de_piranesi** — о ней мы сегодня и поговорим.

Рис. 2

Общее впечатление

Дизайн карты, несомненно, порадовал — много внимания уделено мелким деталям, воссоздана архитектура настоящего средневекового замка. Закоулков здесь не особенно много, но и сразу не разберешься, где что. Есть места, где можно незаметно засесть со снайперкой, есть просто несколько кемперских мест. Баланс соблюден. Теперь разберем самую главную часть — то бишь тактику для обеих сторон. Примечание: разного рода трюки затронуты не будут — их не так уж и много, а обнаруживаются они более чем легко.

Тактика при игре за террористов

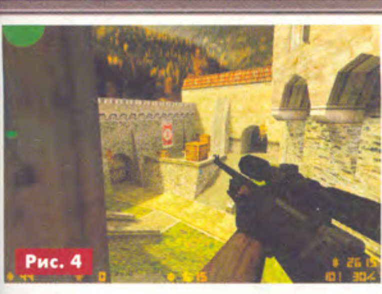
Как понятно из префикса карты, задача данных субъектов — заложить бомбу. На карте имеются два bomb place (**рис.** 1 и 2), к которым можно попасть через любые две дороги, идущие от базы. Советую не бежать сразу к двум точкам, лучше сконцентрируйте все силы на какой-то одной — гораздо легче будет отвоевывать. Но и про другую нельзя забывать, т.к. "контры", естественно, будут оборонять оба bomb place. Не увидев террористов в одной точке, они побегут в другую и, заняв хорошие позиции, спокойно вас завалят.

Далее разбираем действия при атаке каждого bomb place. Исходим из того, что в команде пять человек.

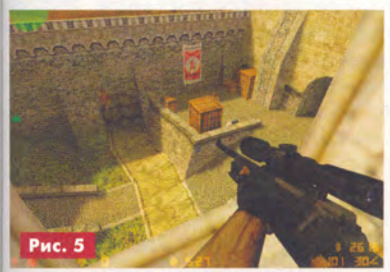
Атака Bomb Place №1

Два человека бегут сюда, в самое пекло — на площадку, изображенную на **рис.** 1. От них, по сути, зависит весь исход раунда, ибо прорыв


Рис. 3


Рис. 4

контр-террористов будет означать, что остальная часть команды окажется зажата в "коробочку"; отбиться, а тем более атаковать будет просто невозможно. Как правильно вести бой за эту позицию? Как обычно, все основано на мастерстве игроков, но могу дать один совет. Закупитесь гранатами и обкидайте ими "контров". Делается это так. Один атакующий кидает дымовушку у самого входа на территорию бомб-плейса со стороны террористов, другой — где-нибудь в центре территории. Потом оба сразу берут HE Grenades, а когда покажутся репы "контров", тут же метко бросают HE'шки в эти самые репы. CT заметят гранаты


Рис. 5

в последний момент и разбегутся в разные стороны — в этом случае берем их тепленькими. Если сразу окочурятся — тем лучше. Но есть и другая сторона медали. Далеко не факт, что вы добежите до места баталии первыми. Если вы пили кофе или принимали душ в начале раунда, тем самым "чуть-чуть" не успев в нужное место, а "контры" использовали ту же тактику с гранатами, подождите, пока дым развеется, и вступайте в честный бой. Во время атаки флэшки следует бросать только первые два-три раунда, далее лучше просто прятаться.


Рис. 6

Расставим теперь других трех бойцов.

Вольного стрелка с 4-6 или с тем, из чего он умеет метко стрелять, отправляем сюда (**рис. 3**), сюда (**рис. 4**) или сюда (**рис. 5**), чтобы он мог поддержать первых двух ребят. Помните, что за позицию, изображенную на **рис. 5**, часто, а вернее — практически всегда, бывает очень хорошая драка. Я обычно туда хожу с AK-47 — с его помощью отвоевать позицию очень легко, а если у поверженного противника есть 4-6, то жизнь вообще становится медом.

Оставшиеся два игрока шествуют к bomb place №2 и сдерживают защитно-атакующий порыв находящихся там CT. Способ с гранатами, описанный чуть выше, подходит и тут. Можно (и нужно) также попробовать способ, при котором один игрок идет с основного хода, а другой заседает здесь (**рис. 6**) или здесь (**рис. 7**) (первый вариант гораздо предпочтительней). "Контры" концентрируют внимание на игроке, который идет с основного хода, а в это время другой игрок снимает из 4-6 потерявших бдительность CT.

Если вы успешно поставили бомбу, занимайте все удобные нычки, вставайте рядом с бомбой и всеми силами обороняйте ее. Даже если вас пришибет взрывом — ничего страшного, очко всегда есть очко.

Также существует очень хороший прием: заманивание CT. Для этого надо оставить бомбу "без присмотра", закемперившись на хороших позициях (см. **рис. 4, 5, 6, 7**). Доверчивый "контр" подойдет к бомбе, начнет с ней возиться — тут вы его и пришьете. А еще лучше — подождите чуток, может, ему кто-нибудь помогать придет.

Атака Bomb Place №2

Отличий от вышеописанного способа практически нет. Только не надо никуда отправлять вольного стрелка. Пусть лучше присоединяется к группе, которая штурмует главный (в данном случае это №2) bomb place или просто отправляется в свободную прогулку.

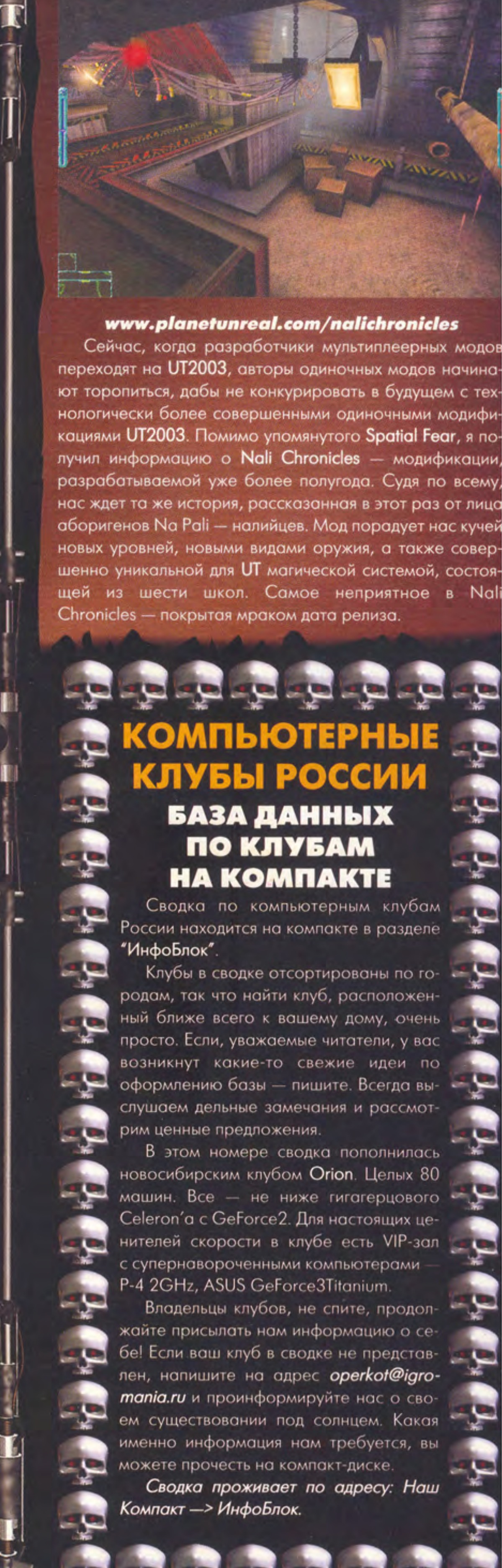
Минимальные различия между двумя способами штурма дают возможность держать CT в состоянии информационного голода. Можно попробовать внушить им мысль, что вы штурмуете одну точку, и тут же переключиться на другую. Короче, простор для фантазии огромный. Думайте!

Тактика при игре за контр-террористов

Защита бомб-плейсов осуществляется по тем же принципам, о которых вы могли прочитать выше. По этому пункту нужно лишь отметить, что, будучи "контром", не надо бояться кемперить и не стоит допускать однообразия в действиях. В остальном все зависит от ваших индивидуальных способностей.

И вот террористы таки поставили бомбу. Игра накаляется до предела! Естественно, нужно попробовать их выбить со всех кемперских мест. С криками "Я крутой!!!" бежать на них не следует — пристрелят раньше, чем успеет утихнуть эхо. Подходите лучше по-тихому. На охранников у бомбы в одиночку бросаться не нужно — тоже пристрелят, да и плохо подготовленная атака вряд ли себя оправдает. Поэтому еще до игры выработайте тактику вышибания "терроров" с их позиций (хотя бы определитесь с тем, кто куда пойдет). Главное — не лезть на рожон. Аккуратный и хорошо подготовленный штурм со всех сторон, да еще и с поддержкой снайпера — и бедным террористам не жить. ■

Рис. 7



www.planetunreal.com/nalichronicles

Сейчас, когда разработчики мультиплеерных модов переходят на UT2003, авторы одиночных модов начинают торопиться, дабы не конкурировать в будущем с технологически более совершенными одиночными модификациями UT2003. Помимо упомянутого Spatial Fear, я получил информацию о Nali Chronicles — модификации, разрабатываемой уже более полугода. Судя по всему, нас ждет та же история, рассказанная в этот раз от лица аборигенов Na Pali — налийцев. Мод порадует нас кучей новых уровней, новыми видами оружия, а также совершенно уникальной для UT магической системой, состоящей из шести школ. Самое неприятное в Nali Chronicles — покрытая мраком дата релиза.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

БАЗА ДАННЫХ ПО КЛУБАМ НА КОМПАКТЕ

Сводка по компьютерным клубам России находится на компакте в разделе "ИнфоБлок".

Клубы в сводке отсортированы по городам, так что найти клуб, расположенный ближе всего к вашему дому, очень просто. Если, уважаемые читатели, у вас возникнут какие-то свежие идеи по оформлению базы — пишите. Всегда выслушаем дельные замечания и рассмотрим ценные предложения.

В этом номере сводка пополнилась новосибирским клубом Orion. Целых 80 машин. Все — не ниже гигагерцового Celeron'a с GeForce2. Для настоящих ценителей скорости в клубе есть VIP-зал с супернавороченными компьютерами — P-4 2GHz, ASUS GeForce3Titanium.

Владельцы клубов, не спите, продолжайте присылать нам информацию о себе! Если ваш клуб в сводке не представлен, напишите на адрес *operkot@igromania.ru* и проинформируйте нас о своем существовании под солнцем. Какая именно информация нам требуется, вы можете прочесть на компакт-диске.

Сводка проживает по адресу: Наш Компакт —> ИнфоБлок.

Return to Castle Wolfenstein

ТАКТИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО

Это руководство ни на что не претендует. Если вы его прочитаете, вызубрите и будете молиться на него, это еще не значит, что вы станете суперпапкой Wolfenstein'а. Вы просто приобретете те навыки, которые являются важнейшими в RtCW. Помните, теория — это, конечно, хорошо, но практика решает. А теперь приступаем к непосредственному изучению мультиплеерной части Return to Castle Wolfenstein.



▲ Структура интерфейса.

Общие положения

Друг против друга играют две команды: Axis и Allies. Отличаются друг от друга только скинами и стандартным оружием для медиков и инженеров. Команды должны выполнять разнообразные задания на картах. Та команда, которая выполнила задание, выигрывает. Заданием может быть, к примеру, для одной команды — взорвать какой-либо объект, а для другой — этот объект сохранить. Или же просто уничтожить вражеский центр и при этом не дать уничтожить свой. Или украсть документы и отправить их на базу. Задания зависят от карты.

Если в игре у вас закончились хитпойнты, то вы считаетесь раненым и валяетесь на земле определенное время в ожидании медика. В принципе, вы можете его и не ждать, а окончательно скопытиться, но это вовсе не значит, что вы тут же отреспаунитесь на базе. Дело в том, что респауниться на базе можно только через определенные промежутки времени (зависят опять же от карты). Иногда вас убивают за три секунды до респауна — можете считать, что повезло. А чаще приходится ждать секунд тридцать. На большинстве карт есть флаги респауна. Если их захватить, то после смерти вы возродитесь у этого флага. Флаги могут использоваться как обеими командами, так и только одной — в зависимости от карты. Кроме того, на картах обычно есть несколько баз для респауна. Выбрать место респауна можно из Limbo-меню (клавиша L) в разделе Spawning. На некоторых картах нельзя изменять местоположение точек респауна. Место респауна может поменяться в зависимости от стадии выполнения миссии на карте. Всегда пытайтесь удерживать флаги респауна за своей командой — как правило, от этого зависит, проиграете вы или нет.

Существует три режима игры.

MP — вы просто должны выполнить какое-либо задание на карте.

CP-checkpoints. Этот режим также обычно называется Capture and Hold. На карте появляются флаги, которые нужно захватывать. Выигрывает та команда, которая либо захватила все флаги, либо удерживала большую часть их по истечении лимита времени. Нередко в режиме CP присутствует лимит на число респаунов. То есть вы можете возродиться всего несколько раз, а потом до конца раунда вы обречены лишь пассивно наблюдать за игрой.

SW-stop watch. Модификация режима MP. В этом режиме на карте всегда играют два раунда. Первый играется так же, как в режиме MP. А во втором команды меняются (если одна команда защищала объект, то во втором раунде она будет его атаковать, и наоборот). При этом временной лимит второго раунда равен времени, которое занял предыдущий раунд.

Классы

В игре есть четыре класса персонажей. Каждый класс имеет на выбор одно основное оружие, один пистолет, гранаты (максимальное количество которых зависит от класса), два спецпредмета и нож. Пистолеты и гранаты у каждой команды немного разные. У команды Axis гранаты взрываются чуть позже, чем у Allies. Пистолеты Axis немного точнее пистолетов Allies. У Axis основное оружие у медика и инженера — всегда MP40, а у Allies — Thompson. Теперь подробнее о классах.

Солдат

Доступное основное оружие: Thompson (автомат), MP40 (автомат), STEN (автомат), Venom (пулемет), фаустпатрон (ракетница), снайперка, огнемет.

Количество гранат: четыре.



▲ Солдат Axis.

Количество боеприпасов, выдаваемых при респауне:
90 патронов для "Томпсона"; 96 патронов для STEN, MP40; 500 патронов для "Венома"; 4 заряда для ракетницы; 20 патронов для снайперки; 200 зарядов для огнемета.

Знаки отличия: как правило, носит простой рюкзак без каких-либо знаков. Солдата можно узнать по характерному оружию (огнемет, снайперка, фауст, "Веном").

Особенности: может менять оружие непосредственно на поле боя.

Тактика игры. Солдаты всегда должны идти в первых рядах атаки (желательно впереди лейтенантов). Обычно у них довольно мощное оружие, но тиммейты (члены команды) закрывают им обзор и лишают возможности стрелять. Из этого следует правило номер один: никогда не бегайте перед носом у солдат, старайтесь не обгонять их, а пропускать вперед. Иначе вы становитесь первым кандидатом в трупы и просто мешаете своей команде. Используйте способность солдата менять оружие! Если у вас закончились патроны к снайперке, выкиньте ее и подберите автомат или что-нибудь более мощное. Или, скажем, после каждого выстрела из фауста солдату надо ждать 30 секунд, чтобы произвести еще один выстрел. Все это время ему придется бегать с гранатами и пистолетом. Зачем? Если рядом с вами стоит другой солдат — отдайте ему свое оружие, а он отдаст вам свое. В таком случае вы не останетесь беззащитным, а второй фауст будет быстро готов к атаке, что тоже немаловажно.

Играя за солдата, никогда не выбирайте автоматы в качестве основного оружия. Это совершенно бессмысленно, поскольку лейтенанту также доступны все автоматы, но у него, к тому же, есть несколько спецособенностей. Так что лучше основным оружием выбирать панцерфауст, "Веном", огнемет или снайперку. Другим классам это оружие недоступно.

Медик

Доступное основное оружие: Thompson при игре за Allies, MP40 при игре за Axis.

Количество гранат: одна.

Количество боеприпасов, выдаваемых при респауне: 30 патронов для "Томпсона", 32 для MP40, 10 шприцев (по 52 хитпойнта каждый) для лечения раненых.

Знаки отличия: большой рюкзак с белым крестом, белый крест на каске.

Особенности. Способность к самолечению — 5 хитпойнтов в секунду. Может лечить остальных игроков и раненых. Для лечения тяжелораненых использует шприцы. Для тех, у кого остались хитпойнты, использует лечебные пакеты (20 хитпойнтов каждый). На один пакет расходуется четверть энергии. Каждый медик поднимает максимальное здоровье команды. Максимальное количество медиков, при котором еще увеличивается здоровье команды, — четыре.

Тактика игры. Медик — довольно сложный класс. Но все же новичкам советую играть именно им, так как медиком трудно нанести много вреда своим тиммейтам. Это класс поддержки. При атаке медики всегда должны идти в тылу. Во-первых, тогда они смогут получать патроны от бегущих впереди лейтенантов, а во-вторых, им будет удобнее лечить тиммейтов, не закрывая им цель и не вылезая под огонь противника.


▲ Медик Axis.

Когда у вашего союзника становится меньше 40 хитпойнтов, а его требуется вылечить, можно применить прием под названием PROmedic. Заключается в следующем: убиваете любым доступным способом игрока, у которого мало хитов. Потом лечите его шприцем и даете пару пакетов. Этот прием производится для того, чтобы сэкономить пакеты — они могут еще не раз потребоваться, а так вы потратите их все на одного человека. Поэтому половину хитов вы возвращаете игроку шприцем, вторую накидываете с помощью пакетов, и у вас остается энергии еще на пару пакетов. Таким образом вы экономите энергию. За свои игровые очки не бойтесь. За оживление шприцем вам дадут два очка, за пакеты — одно, так что штраф в минус три очка за убийство тиммейта вам никак не помешает. И еще один совет для медиков. Старайтесь не лезть в бой, а лучше сидите в укрытии, изредка оттуда постреливая, и выбегайте на поле боя только для того, чтобы помочь раненым.

Инженер

Доступное основное оружие: Thompson при игре за Allies, MP40 при игре за Axis.

Количество гранат: восемь.

Количество боеприпасов, выдаваемых при респауне: 62 патрона для "Томпсона", 64 патрона для MP40.

Знаки отличия: лопата на рюкзаке и буква E на каске.

Особенности. Умеет чинить сломанные стационарные пулеметы MG42. Может взрывать некоторые объекты на карте при помощи динамита. Чтобы взорвать объект, надо кинуть рядом с ним или на него динамитную шашку, переключиться на кусачки и "зарядить" ее. На закладку шашки у одного инженера уходит пять секунд. Очевидно, два-три инженера заряжают/обезвреживают шашку быстрее, чем один. Обезвреживается динамит теми же кусачками, но на это требуется вдвое больше времени, чем на закладку динамита.

Тактика игры. Инженер — обязательный класс в атакующей команде. Как правило, без него миссию в игре выполнить либо очень трудно, либо совсем невозможно. В принципе, когда на карте все объекты, которые нужно было взорвать, взорваны (пример: mp_beach, mp_castle), инженер становится не особо нужен. Тем не менее, не стоит забывать про восемь гранат и динамитные шашки. Врагу, к примеру, может не понравиться наличие заряженного динамита на его точке респауна.

На закладку одной шашки инженер тратит всю энергию, которая восстанавливается только через тридцать секунд. Но можно схитрить и заложить две шашки. Делается это следующим образом. Установите шашку, но не заряжайте ее сразу. Подождите, пока она совсем потускнеет, и только тогда заряжайте. Тогда до конца взрыва ваша энергия успеет восполниться до нужной отметки, и вы сможете поставить вторую шашку. Но, надо сказать, это довольно-таки опасно. После установки динамита советую спрятаться в какую-нибудь нычку и оттуда покидывать на динамит гранаты, чтобы вражеские инженеры не смогли его обезвредить.

Иногда динамит приходится ставить вдвоем: один инженер бросает его на объект и отвлекает на себя защитников оного, а другой тем временем заряжает динамит. Обычно это действует весьма неплохо. Есть еще один способ защитить шашку. Поста-


▲ Инженер Axis.

райтесь сделать так, чтобы, когда вас убьют, ваше тело упало на динамит. Пока вы считаетесь раненым и при этом лежите на динамите, его нельзя будет ни обезвредить, ни зарядить. Оппонент должен потратить драгоценные секунды, чтобы убить вас — и только потом он сможет добраться до шашки. А тем временем, глядишь, и товарищи ваши подоспеют...

Лейтенант

Доступное основное оружие: Thompson, MP40, STEN.

Количество гранат: одна.

Количество боеприпасов, выдаваемых при респауне: 64 патрона для STEN и MP40, 60 патронов для "Томпсона".

Знаки отличия: в команде Allies у лейтенанта однотонный зеленый шлем, в команде Axis — на шлеме эмблема орла.

Особенности. Может носить пакеты с боеприпасами. В одном пакете содержится одна обойма для основного оружия, одна обойма для пистолета и одна граната. Пакет отнимает четверть энергии. При помощи дымовой гранаты может указывать точку для авиационного бомбового удара. Брошенная дымовая граната снимает всю энергию. Минимальное количество энергии для броска гранаты — половина индикатора. Авиаудар наносится справа налево, перпендикулярно вектору броска гранаты. Возможно только в случае, если граната дымит под открытым небом. Количество сброшенных бомб зависит от количества энергии — чем больше энергии, тем больше будет сброшено бомб. Бомбы пробивают только деревянные плоскости (деревянные крыши, навесы).

Кроме того, лейтенант может инициировать артиллерийский удар. Для его вызова необходим полный индикатор энергии. Вызывается артиллерия при помощи бинокля (по умолчанию клавиша B). Надо навести перекрестие бинокля на точку, которую вы хотите атаковать при помощи артиллерии, и нажать клавишу "огонь". Точка также должна находиться под открытым небом. Через пять секунд после наводки на цель упадет прицелочный снаряд, затем ее поразят четыре боевых снаряда. Снаряды пробивают любую материю. Так что, если увидели над своей головой разрыв прицелочного снаряда, бегите со всех ног и не пытайтесь укрыться за стенами.

Тактика игры. Лейтенант является чуть ли не важнейшим классом в игре, так как может раздавать другим классам патроны. О том, кому и сколько их надо раздавать, я сейчас расскажу.

После респауна старайтесь кидать патроны медикам — максимум три пакета, минимум — два. Инженерам хватает обычно одного пакета. Солдатам сразу после респауна патронов давать не стоит (разве только снайперу — но не давайте больше двух пакетов). Если просят патронов, никогда не давайте больше трех пакетов за раз, так как игрок все равно не может держать в запасе больше трех обойм. После получения трех пакетов игрок должен зарядить одну обойму, и только затем у него в запасе появится место для еще одного пакета. Старайтесь не бросать пакеты себе — у вас еще будет время, чтобы их взять. Никогда не кидайте больше одного пакета огнеметчику — при этом кидайте только в случае, если огнеметчик сам об этом попросит.

Не забывайте, что у лейтенанта есть такие способности, как авиа- и артиллерийский удар. Поэтому не слишком уж тратьте энергию на патроны — тратить все стоит лишь в случае, если вы уверены, что у вас будет время на ее восстановление. Способность вызывать авиаудар делает лейтенанта



▲ **Лейтенант Axis.**

важнейшим классом для нападения. Авиаудары лучше вызывать не в то место, где больше врагов, а с тем, чтобы враги не увидели вашу дымовую гранату, но бомбежка их все-таки задела. Поэтому старайтесь метать гранаты так, чтобы между ними и группой врагов была некая преграда. Также дымовые гранаты можно использовать для создания дымовой завесы в помещениях. Артиллерию лучше всего применять против снайперов, для удержания некоторых проходов и для выкуривания врага из бункеров.

Продолжение следует...

Игра через Интернет — прямо сейчас!

Начать игру довольно просто. Запустите RtCW и выберите в меню опцию Multiplayer. Затем, нажав кнопку Get New List, выбирайте сервер и жмите кнопку Connect. Увы, обладатели нелицензионных версий этим способом воспользоваться не смогут. Однако наши коварные соотечественники злодейски предоставляют возможность поиграть в RtCW даже тем, кто бесчестно приобрел игру на пиратских развалах. Мы строго-настрого не рекомендуем пользоваться неофициальными серверами, однако не можем умолчать об их существовании. "Общественных" серверов на просторах нашей родины всего два: ORC и Demos. Заходить на них очень просто. Нажимаем кнопочку "~" ("тильда", расположена слева от клавиши "1") и завороженно смотрим, как выдвигается консоль. А потом пишем в этой самой консоли либо "/connect wolf.demos.su" (само собой, без кавычек), либо "/connect wolf.orc.ru" (опять же, кавычки не нужны). Как только напечатаете одну из этих строк, жмите кнопочку Enter, и вы начнете присоединяться к серверу. Если вы видите надпись "sever used protocol 67", то установите последний патч. Плюс ко всему, вам потребуется Mappack GOTY. И патч, и mappack можно скачать с официального сайта *www.castlewolfenstein.com* либо взять с нашего грандиозного компакта.

В следующем выпуске Deathmatch мы расскажем о том, как оптимизировать коннект и добиться минимального лага.



Как научиться побеждать в мультиплеере Jedi Knight 2: Jedi Outcast?



▲ При полном развороте меч размазывается в широкое смертоносное лезвие. И каждая точка этого лезвия опасна для противника!

Путь джедая. Часть I

Jedi Knight 2 действительно удивил меня. Да, сама игра хорошая. Но в такой хорошей игре режим сетевой игры, наверное, просто для галочки? Именно так я сперва и подумал. И сильно ошибся. Разработчики пришили к нужному месту слово *концепция*, а мы имеем то, что имеем — яркий, интересный, насыщенный, захватывающий, динамичный геймплей. Удивлены? А здесь нет ничего удивительного. Я мог бы сам догадаться, что появление светового меча перевернет с ног на голову привычные режимы игры. Это не просто колюще-режущий предмет — это целая игровая философия. Сравнения с **"Руной"** не выдерживают никакой критики. Одно дело, когда в руке какая-нибудь скандинавская секира или палаш, и совсем другое — световой меч, настоящее произведение искусства! Он не просто добавляет к привычному игровому процессу новые качества, он в корне изменяет саму игру.

Знаете, какая самая интересная особенность светового меча? В отличие от меча в **"Руне"** и ей подобных играх он поражает противника не только при ударе, но и при любом касании. Удивительно, что такая мелочь придает игре яркий индивидуализм. Просто вклинившись в толпу врагов, можно изящными телодвижениями порубать их в капусту, так ни разу никого и не ударив! Но это только один из примеров. Будь в игре только световой меч — и то она попала бы в обязательный список тактических руководств нашего журнала. Но мы явно не представляли бы Jedi Knight 2 так помпезно. Вторая составляющая его успеха — богатый список эффективных Сил, которые неплохо аккомпанируют световому мечу. Игра хорошо сбалансирована и удивительно кинематографична. Поэтому поединками на световых мечах с использованием Сил можно наслаждаться. Будь моя воля, я бы обратил внимание организаторов разного рода турниров на зрелищность Jedi Knight 2. Для фанатов это стало бы настоящим подарком. Чувство присутствия в кадре знаменитого фильма мало кому не вскружит голову. И тут внимательный читатель скажет громко: "Стоп! А где же, позвольте спросить, оружие из JK2? Товарисч пропагандирует световой меч и Силы, а о разного рода "военных игрушках" забыл. Как же так?"

Позвольте опровергнуть. Ну не место оружию в честных поединках JK2! По моему глубоко личному мнению, они здорово портят все дело и разрушают атмосферу игры-фильма. Кроме того, мои хвалебные слова в адрес сбалансированности геймплея, увы, не относятся к разного рода "военным игрушкам". Лишние они там. И давайте с чистой совестью о них забудем. Да здравствуют световой меч и незамутненная Сила!

Походка от бедра

Даже ребенок знает, что сначала мы учимся ходить и говорить, а потом сидеть и молчать. Для сетевых баталий эта практика более чем верна. Сначала юного джедая учат махать световым мечом и ходить, всячески имитируя глаза на затылке, а потом — не высовываться и не впутываться в разные передряги. Не будем отступать от доброй традиции.

Среди стандартных сетевых карт JK2 почти нет открытых пространств. Мэпмейкеры предлагают нам либо узкие коридоры, либо обширные полуоткрытые ангары, а то и вовсе платформы над пропастью — есть куда шмякнуться по недосыпу. Тактика напрашивается сама собой, и она не слишком отличается от тактики в стандартных шутерах. Первая заповедь джедая: чувствовать, что у вас за спиной. Не подставляйте свою спину. В больших помещениях тяготейте к стенам. Вообще, научитесь ходить почти всегда только вдоль стен. Тылы должны быть прикрыты с максимального числа сторон. Для разборок на световых мечах это более чем актуально, ведь стоит вам хоть чуть-чуть зазеваться — и противник легонько перережет вам шею. Никогда не врывайтесь в центр всеобщей драчки. Если несколько противников устроили кровавую баню, находитесь на периферии и постоянно держите всех их в поле зрения. Углы обходите со стрейфом.

Отдельного упоминания заслуживает ходьба во время боя. Запомните простое правило: в любой момент боя вы должны ясно видеть свой и чужой меч. Если меч противника перешел в бессмысленное мелькание — а такое случается только когда противник в непосредственной близости — отступайте. Всегда закрывайтесь мечом и не раскрывайте незащищенные стороны. Идеальная защита — это когда с двух сторон стена, слева пусто, а справа противник пытается пробить защиту вашего меча. Противник должен быть всегда перед глазами. Не позволяйте ему заманить вас в узкие проходы, где он получает преимущество. Никогда не применяйте затяжные удары — вы некоторое время не сможете контролировать меч, а ведь враг не дремлет!

Есть один маленький приемчик, о котором новички частенько даже не подозревают. Если присесть и нажать кнопку "вперед", ваш джедай быстрым перекатом продвинется вперед. Догонять пятящегося противника — самое оно. Вы получите почти двукратное превосходство в скорости. Вообще, старайтесь чаще использовать разные перекаты вперед-назад и в стороны. Так вы сможете избежать опасных моментов. О походке мы поговорили, пора перейти к тактике владения мечом.

С шашкой наголо

Первая тактика — бежать на противника, бешено размахивая мечом. Это любимая тактика новичков. Есть некоторая вероятность, что вы одним ударом сделаете противнику своего рода хедшот. Но вероятность эта чрезвычайно мала. Кубики обычно укладываются следующим образом: 1%, что вы

с первого замаха убьете противника; 19%, что вы причините противнику ощутимый вред; 10%, что вы малость покалечите друг друга; еще столько же — что просто разбежитесь; а оставшиеся 60% я даю за то, что противник сделает вам ну очень больно. Понятно, что такая сумасбродная тактика не может быть эффективной. Тем не менее, кому-то она нравится, и кому-то даже везет. Есть разновидность этого метода не столь сумасбродная. Попробуйте чередовать молниеносные нападения с молниеносными отступлениями. Наверное, вы видели, как сражаются на рапирах? Подскок-укол-отскок. Попробуйте и вы так же. Помогает.

Машинка для шинковки

Световой меч, как я уже говорил, серьезно ранит и без удара. Достаточно продержать меч в противнике секунды две — и он труп. Понятно, что он не будет спокойно стоять и смотреть, как вы его кромсаете. Поэтому попробуйте нарезать вокруг потенциальной жертвы круги и старайтесь все время касаться ее кончиком меча. Как ни странно это звучит, на практике вы интуитивно поймете преимущество этого способа действий.

Лети, птичка

Световой меч здорово летает, это доказано многочисленными опытами. Подопытные в зависимости от своей удачи либо уменьшали свободную жилплощадь в братской могиле, либо просто лишались некоторых жизненно важных частей тела. На третьем уровне мастерства джедай может почти свободно управлять мечом в полете и за один бросок перерезать немало глоток. Однако аэродинамика у светового меча поноровистее, чем у МиГ-29. Укротить такую воздушную лошадку не каждому под силу. Поэтому делайте ставку на "летающую бритву", только если уверены в своих силах.

▲ **На узком мосту ни один враг, попавший под удар вашего меча, попросту не выживет.**

В ритме дикого вальса

А теперь гвоздь нашей программы — эксклюзив от **"Игромании"**. Есть, есть самый смертоносный удар в Jedi Knight 2, есть тактика, которая рвет бумагу, тупит ножницы и крушит камень. Венец нашей программы — танец смерти в исполнении светового меча. Представьте себе, что вы вместе с мечом — единый убийственный механизм. Вгрызаться в полчища врагов, вращаясь, как волчок, и острой кромкой меча образуя диск со смертоносными краями, шинкуя вражин на кровавые ошметки — это наш стиль. Основа такого танца — развороты джедая на 360 градусов, в которых центр системы приходится на рукоятку меча. Джедай во время разворота держит меч в вытянутой руке, охватывая максимальное пространство. Во время разворота велик шанс оттяпать подвернувшемуся под острие противнику его невезучую башку. А как сделать сам разворот? Да очень просто. Зажимаете стрелку "вперед", первичную атаку мечом и стрейф в одну из сторон. И ваш джедай начинает нарезать смертоносные круги. Обратите внимание на характер его движения. В один момент он довольно долго задерживается и проворачивает меч с большим смаком. Вот под эту "гребенку" и надо подвести противника. Круговая атака равноценна круговой обороне, а значит, в этом танце вы будете более или менее защищены. Один совет: как можно чаще меняйте направление вращения, чтобы противник не подстроился к вашему ритму.

В узких коридорах можно применить другое направление этого стиля. Вместо того, чтобы совершать затяжные повороты, постоянно перекидывайте палец со стрейфа вправо на стрейф влево и наоборот. Джедай будет метаться по коридору в стороны, вытягивая меч, и **поражая все эффективное пространство перед собой**. Если в коридоре кто-то был, после такой зачистки он не уцелеет.

Ну вот и все премудрости на сегодня. Тренируйтесь, юные падаваны, и когда-нибудь вы станете джедаями. А в следующий раз мы научимся управлять самым грозным оружием джедая — Силой... ■

Памятка сетевому бойцу

Настройка сетевой или Интернет-игры в Jedi Knight 2 вряд ли вызовет особые сложности. Тем не менее, коротко опишу алгоритм действий. Во-первых, ни в коем случае не запускайте основной файл игры. Вместо него запустите jk2mp.exe из корневого каталога. Далее действия разнятся в зависимости от того, решили ли вы создать игру или присоединиться к уже существующей. Выбирайте соответствующий пункт меню. Если вы захотели присоединиться к игре, перед вами появится список доступных игровых серверов. Дважды щелкнув по любому из них, вы войдете в игру. В поле Source можно выбрать, откуда будут браться данные об игровых серверах — из локальной сети, Интернета или местного аналога папки Favorites. Одноименными пунктами вы всегда можете добавить выделенный игровой сервер в Favorites. Здесь же можно установить фильтры по типу игры и скорости соединения.

Если вы решили создать новый сервер, то перед вами появится совсем другой экран. Слева можно выбрать карту, а справа — зарезервировать места для игроков или назначить ботов. Кстати, можно играть только с ботами. В этом же окне можно настроить еще несколько мелких параметров, вроде лимита фрагов и времени, пароля на доступ к серверу, количества игроков и характера геймплея. Рекомендую сразу же выставить параметр Sword only — так интереснее. Кстати, здесь есть и еще один прелюбопытный параметр, с помощью которого ваш компьютер можно превратить в... Интернет-сервер игры! Правда, для этого очень желательно постоянное подключение к Сети и хорошая выделенка.

НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:

Quake III Arena:
Денис Марков
(kiar@igromania.ru)

Unreal Tournament:
Александр Лямкин
(qt_lyama@mail.ru)

Counter-Strike:
Вячеслав Коренбаев
(gladiator@nightmail.ru)

Return to Castle Wolfenstein:
Jusio (jusio@narod.ru)

Jedi Knight 2: Jedi Outcast:
Константин Артемьев
(MasterK@igromania.ru)



Ведущий раздела: Денис Федоров gromm@quake.ru



КИБЕРСПОРТ

Вести с полей

1-4 августа в городе Соллентуне, Швеция, прошел турнир QHLAN4, уже в который раз собравший лучших европейских игроков в QuakeWorld. Чемпионат почтили своим присутствием такие звезды первого Quake, как Paradoks, Pietro, Dag, Griffin. Соревнования проходили в четырех номинациях. В турнире 2 на 2 победил клан Hell Fire, в дуэльной части награда досталась Dag'у, а в номинации 4x4 победителем вышел известный шведский клан Lege Artis. Каждый победитель в качестве приза получил по компьютеру современной конфигурации.



Стартовали первые игры World Cyber Games Russia 2002. Отборочные соревнования пройдут в 14 городах России, ну а финальная часть состоится в Лужниках (г. Москва) в первых числах сентября. В этом году в соревнованиях представлено шесть номинаций — Quake 3 Arena, FIFA 2002, Age of Empires II, Counter-Strike (5 на 5), StarCraft: Broodwar, Unreal Tournament. Победители московских соревнований получат путевки на суперфинал World Cyber Games, который пройдет в Корее в конце года. Подробный отчет с пресс-конференции, посвященной WCG 2002, читайте ниже по ходу раздела.



▲ Победители EuroCup 5 с вожделенным кубком

Подошли к концу финальные игры EuroCup 5. К большому сожалению, ни одной из российских команд не удалось пробиться в заключительную часть соревнований, и виной тому — не очень стабильные пинги на европейских серверах. В финале турнира по Quake 3 встретились две шведских команды — Ice Climbers и p1mps. Именитые ветераны из IC не смогли противостоять напору молодых конкурентов, в результате клан p1mps одержал уверенную победу со счетом 4:0 по картам. В соревнованиях по Counter-Strike победителем стала немецкая команда MTW.



У Cyberathlete Professional League появился новый спонсор. Поддержать киберспортивную организацию вызвалась компания Plantronics, один из крупнейших производителей наушников для PC. Plantronics выступит в качестве официального спонсора зимнего чемпионата CPL, который пройдет в конце года. Один из руководителей компании заявил, что наушники Plantronics уже используют 19 из 25 профессиональных киберспортсменов Америки.



Появление новой читерской программы OGC для Quake 3 не на шутку взволновало игровую общественность. Новый "чит" обходит все современные системы защиты игровых серверов, что делает игроков беззащитными перед читерами. Эта проблема не могла оставить равнодушными разработчиков игры. Роберт Даффи, сотрудник id Software, заявил, что в ближайшее время будет выпущен новый патч для Quake 3, обеспечивающий полную защиту от читерства на серверах. О точной дате выхода заплатки пока не сообщается.



Новый рекорд безостановочной игры в Counter-Strike был установлен одним из немецких игроков. 19-летний житель Берлина провел на сервере 21 час беспрерывной игры, в результате чего набрал более 1000 фрагов. Как заявил рекордсмен, это послужит достойным завершением его игровой карьеры.



Несколько известных российских игроков почтили своим присутствием чемпионат PGC 2002, который проходил в середине июля в Праге. Поездка получилась довольно удачной, россияне вышли победителями в двух из пяти официальных номинаций. (orky)Asmodey одержал уверенную победу в соревнованиях по StarCraft, ну а непобедимый LeXeR обыграл IF-22 в Quake 3. Наш журнал присоединяется к поздравлениям победителей.



Один из сильнейших российских игроков, M19*LeXeR, получил американскую визу и очень скоро сможет принять участие в чемпионате QuakeCon 2002, который проходит под патронажем id Software. Призовой фонд чемпионата составит $100 000. Вопрос с поездкой уже решен, однако, к сожалению, наш чемпион опоздал с регистрацией, и пока неясно, будет ли он допущен до участия в соревнованиях. Напомню, что ранее ни одному из российских игроков не удавалось поучаствовать в турнирах на территории США из-за проблем с выездом.



В столице Франции прошел чемпионат Lan Arena 7, традиционно собравший сильнейшие Quake 3 команды со всего мира. Представителем нашей страны выступила команда forZe. К сожалению, конкуренция оказалась слишком сильна, и российским игрокам удалось занять только 5 место. Победителем же вышел клан Quad People Org, не оставивший в финале ни одного шанса своим соперникам из Ice Climbers.



▲ Zero4: "Добро пожаловать на мой сайт!"

Легендарный ZeRo4, официальный чемпион мира в Quake 3, обзавелся собственной страничкой во всемирной сети. На сайте размещена краткая биография кибератлета, информация о всех сыгранных им матчах и чемпионатах и, конечно, последняя версия чемпионского конфига. Сайт расположен по адресу *www.zero4.com*.



Губернатор Белгородской области выпустил постановление, в соответствии с которым в компьютерных клубах региона запрещено "распространение любых видов продукции, пропагандирующих насилие, агрессию и антиобщественное поведение". Следить за соблюдением постановления будет специально созданная комиссия. Каким образом будет действовать это распоряжение, и касается ли оно Quake 3 и Counter-Strike, пока не разъясняется.



На просторах Всемирной Сети стартовала онлайновая игровая система eSports.com. В рамках этого проекта каждую неделю будут проводиться соревнования по популярным играм с неплохими денежными призами. Первым стартует чемпионат по Counter-Strike 2x2, общий призовой фонд составит $1000 — правда, для участия в соревнованиях игроку придется раскошелиться на $9.95. Будет ли новая система пользоваться популярностью — покажет время. ■





КИБЕРСПОРТ

Репортажи

Пресс-конференция World Cyber Games 2002: Russia Preliminary



▲ Пресс-конференция WCG в Москве. Приблизительно 50 журналистов узнали все или почти все о кибер-играх от самих организаторов.

Основным киберспортивным событием прошлого года, без сомнения, стали World Cyber Games — Всемирные кибер-игры. Игроки из 25 стран собрались в Корее для того, чтобы в очередной раз выяснить, кто же все-таки сильнее. От прочих мероприятий подобного рода WCG отличались невиданным размахом. Если проводить параллели с реальным спортом, то такое событие можно было бы назвать Киберспортивными Олимпийскими играми. Главный спонсор соревнований — корейская фирма Samsung — не поскупилась и истратила на проведение мероприятия в общей сложности около $30 млн. Из этих денег на проведение финала было выделено "всего лишь" $5 млн. Остальные средства ушли на отборочные соревнования по всему миру. Исключением не стала и Россия. 15 человек от нашей страны посетили финальную часть соревнований. Питерец LeXeR умудрился даже занять второе место среди квейкеров-дуэлянтов и вернулся на родину с солидным денежным кушем.

Пожалуй, после WCG 2001 о киберспорте в России стали говорить куда более серьезно. Стало ясно, что это не просто забавы подростков, а часть индустрии развлечений. И часть немалая, раз находятся спонсоры, способные вкладывать в нее миллионы долларов. Хотя, конечно, до такого признания киберспорта, какое имеет место быть в той же Корее, России еще далеко. Там уже существуют несколько телеканалов, посвященных исключительно киберспортивным событиям, а число поклонников сетевых баталий измеряется миллионами.

Неудивительно, что World Cyber Games 2002 вновь оказались под пристальным вниманием прессы. 30 июля в московском "Спорт-баре" на Новом Арбате прошла пресс-конференция, посвященная основному киберспортивному событию года. В ней приняли участие представители как российской, так и корейской сторон. Речь преимущественно шла о проведении российских отборочных игр к финалу, который опять пройдет в Корее.

Битвы сильнейших

На этот раз посетить финальную часть соревнований смогут 13 человек. Среди них команда (5 человек) по Counter-Strike, 3 квейкера, 2 старкрафтера и по одному игроку в Unreal Tournament, Age of Empires и FIFA 2002. Выявить лучших из примерно пяти сотен претендентов со всей страны — задача не из легких. С 5 августа по 1 сентября состоятся (к тому моменту, когда вы держите этот номер журнала в руках, они, вероятно, уже состоялись) региональные отборочные игры. В 19 городах, разбросанных по всей стране, пройдут локальные чемпионаты по всем или некоторым (по желанию организаторов) игровым дисциплинам. Лучшие игроки поедут в Москву, где решат судьбу путевок в Корею. Последние, кстати, целиком и полностью оплачиваются организаторами мероприятия. Так что те из игроков, кто пока не заработал денег на заграничные вояжи, могут не беспокоиться.

Российский финал, как уже было сказано, состоится в столице. Игры пройдут с 3 по 8 сентября на стадионе "Дружба". Призовой фонд — 50000$. Из них 26000$ получат занявшие призовые места CS-еры, по 6000$ — квейкеры и старкрафтеры, 4000$ — игроки в AoE, FIFA 2002 и Unreal Tournament.

Главным судьей соревнований назначен заместитель председателя Федерации Компьютерного Спорта Дмитрий Смит, также известный под ником Dilvish. Его профессиональные навыки и прекрасная осведомленность в вопросах киберспорта сомнения не вызывают — лучшего судью сложно было бы отыскать.

Корея. Сеул. Кибер-игры 2002.

Теперь немного о финальной части мировых соревнований. С 29 октября по 3 ноября в Daejon Expo Park в Сеуле состоится соревнование среди геймеров-победителей отборочных турниров. В Корею приедут представители 50 стран — вдвое больше, чем в прошлом году. Организаторы планируют поднять чемпионат на гораздо более высокий уровень по сравнению с прошлогодним. Теперь World Cyber Games — это уже ни много ни мало молодежный фестиваль игровой культуры. Благодаря обширной культурно-развлекательной программе планируется привлечь внимание не только геймеров, но и широкой общественности вообще. Общий призовой фонд турнира — около 300000$.

Как видите, киберспорт все ближе к тому, чтобы сравниться по популярности со спортом обычным. Конечно, это случится нескоро. Но все же случится — такие события, как World Cyber Games, заставляют надеяться на лучшее. И кто знает, может быть, когда-нибудь люди будут собираться в центре города и смотреть на больших экранах не футбол, а киберспортивные соревнования. И турниры по компьютерным играм будут рассматриваться широкой общественностью не как детские забавы или еще один повод для подростков надраться пивом и набить морду прохожему — а как серьезные и бескомпромиссные соревнования. Соревнования не ради победы любой ценой, а ради спортивного азарта, ради, если хотите, самоутверждения. Да и неплохих заработков тоже. ■

[Фото: Алекс Азаров *www.progamer.ru*]



▲ Главный судья соревнований Дмитрий Смит сделает все для того, чтобы обеспечить максимально честное судейство.

КИБЕРСПОРТ

Статьи

WarCraft III — новая эпоха киберспорта

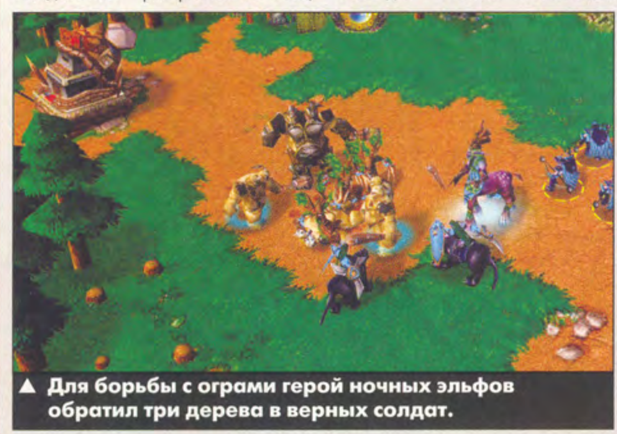
StarCraft'у была уготована счастливая судьба. У игры, выпущенной еще в далеком 98 году, до последних времен не было ни одного серьезного конкурента.

Выходили новые игры, и, казалось бы, StarCraft неизбежно должен был задохнуться под гнетом многочисленных претендентов на трон. Но... Одержать верх над Великой Стратегией не сумел никто. Множились кланы, соревнования по StarCraft приобретали все большее распространение, из любительских сборищ превратившись в профессиональные турниры с внушительными призовыми фондами. Появились люди, сделавшие игру неотъемлемой частью своей жизни, а победы на чемпионатах — основным средством к существованию.

Но ничто не вечно, и пришло время нового поколения игр в жанре RTS. Вы уже осведомлены о невероятном успехе WarCraft III — достаточно сказать, что всего за первый месяц было продано свыше миллиона коробок с игрой, и то ли еще будет!

Что ж, давайте попробуем разобраться, что же отличает эту стратегию от старого хита, и действительно ли новшества, введенные разработчиками, выводят WarCraft III в лидеры и поднимают игровой интерес на новую высоту.


▲ Монстры на охране золотой шахты — дополнительная сложность на пути к развитию.


▲ Для борьбы с ограми герой ночных эльфов обратил три дерева в верных солдат.

Прежде всего, стоит обратить внимание, что сторон в игре теперь не три, а четыре. Различия в "расах" были одним из самых важных отличий StarCraft от конкурентов. В WarCraft III эти отличия стали еще более разительными, и вновь непостижимым образом Blizzard удалось если не идеально, то довольно четко сбалансировать игру.

Юниты в WarCraft III стали намного менее универсальны. Каждый из них имеет своего "противоюнита", а значит, задача играющего заключается в первую очередь в том, чтобы предугадать, какую стратегию предпочтет противник, и продумать необходимую в данном случае контртактику.

Не остались без изменений и юниты, наделенные магическими способностями. Вспомним, каких трудов стоило игроку в WarCraft 2 скастовать простецкий Bloodlust даже на небольшой отряд подопечных! Пока на всех поперещелкаешь... Ныне нам на помощь приходит функция автокастинга — поумневшие маги научились самостоятельно выбирать цели для своих заклинаний. Впрочем, наиболее разрушительные и важные спеллы придется нацеливать самостоятельно, что, согласитесь, вполне логично.

Менеджмент ресурсов уже не представляет таких сложностей для начинающих игроков: экономическая составляющая игры заметно упрощена. Прежде всего, это связано с уменьшением популяции юнитов и введением Upkeep, который так или иначе заставляет игрока воевать меньшими силами и по максимуму использовать возможности каждого юнита.

Разработчики довольно упорно подводят игрока к необходимости с самых первых минут скрупулезно заниматься взращиванием героя. И если раньше ранняя атака в начале, т.н. "раш", была неотъемлемой чертой любой мало-мальски профессиональной игры, то теперь на большинстве карт вам придется пробиваться через нейтральных монстров, что также заставит тщательнее подходить к планированию наступательных операций. Отсидеться в обороне тоже не получится — защитные сооружения стали заметно уязвимее: юниты, обладающие свойством Siege Attack, разносят их в щепки.

Итак, вот мы и подобрались к главной особенности WarCraft III — на первом месте здесь выступает не экономический менеджмент, не постепенное стратегическое "продавливание", не закладка новых баз и не создание универсального юнита. Первую скрипку теперь играет тактика, то есть то, насколько грамотно подобраны бойцы отряда и насколько эффективно игрок ими управляет, используя спецвозможности как самого героя, так и обычных бойцов и спеллкастеров. Именно тактическое мастерство, использование особенностей местности, выбор навыков и общая система развития отряда приносят заветную победу. Проще говоря, игра стала гораздо менее "стратегична", так как стратегия принесена в жертву новым тактическим возможностям.

Хорошо это или плохо? Рискну высказать предположение, что жанр RTS с самого начала стал развиваться по несколько неверному пути. Ведь стратегия как таковая в первую очередь предполагает военные действия, тактические ухищрения. Иными словами, не война должна быть подчинена экономике, а экономика — войне. В то же время в большинстве современных стратегий мы видим очевидное доминирование экономической составляющей.

Я прекрасно понимаю недовольство тех, кому новшества WarCraft III кажутся странными и, может быть, в чем-то даже еретичными. Убежден, что, распробовав все новые фишки, даже самые консервативные игроки осознают, что игра предоставляет нам гораздо более богатые возможности для проявления стратегического таланта.

Поклонники StarCraft пока не собираются отступать с занятых рубежей, но, как известно, невозможно противостоять веяниям новой эпохи. А потому рано или поздно WarCraft III полностью вытеснит своего предшественника с крупных турниров, большинству прогеймеров волей-неволей придется переходить от sci-fi к фэнтези. Но грустить по этому поводу не стоит, и убежден, что WarCraft III принесет кибератлетам всего мира никак не меньше положительных эмоций и множество новых побед. ■

ПРОМЫШЛЕННЫЙ

ГИГАНТ II

Поймай Американскую мечту
начни с посудомойщика и стань миллионером.

После огромного успеха "INDUSTRY
ANT" (почти 1,600,000 проданных
сем мире единиц) — настало самое
емя для долгожданного преемника -
USTRY GIANT 2.
ействие этого экономического симулятора
инается в Америке на смене веков и
анчивается в 1980 году. Игрок — это
едприниматель, пытающийся создать
едприятие мирового масштаба.

Производите товар и продавайте его дистрибьюторам. Будьте дистрибьютором сами. Загружайте и распоряжайтесь своим товаром при помощи более, чем 50 различных транспортных средств, таких как корабли, паровозы и грузовики.

Взаимодействуйте с вашими соперниками — проводите переговоры, сотрудничайте, покупайте их и станьте настоящим **ПРОМЫШЛЕННЫМ ГИГАНТОМ**.













Константин Михайлов
(mrkirov@mail.ru)



Угонщик в Москве

Новая игра на движке Grand Theft Auto 3

Разработчики сделали игру GTA3 с воображаемыми городами и машинами. Идеала не бывает. Игра полна мелких недостатков и недоработок, которые портят общее впечатление от хита. Кому-то... Кому-то не портят.

Один из ведущих недостатков — невозможность покопаться в игровых внутренностях. Давайте обойдем эту проблему и создадим свой собственный мод или даже новую игру. Свой сюжет, свой город, свои машины, свой игровой баланс. Я, например, обязательно перенесу действие игры в Россию, в Москву. Разработчики, конечно, чуть-чуть облегчили мою задачу, так как в игре уже есть автомат Калашникова (АК 47). Но и не более того.

Станем на время виртуальными хирургами. Марлевую повязку на лицо. Анестезию пациенту. Готовим инструменты. Для проведения вскрытия нам потребуются: текстовый редактор, просмотрщик графических файлов, GTA3ResHack, IMGExtractor/IMGPacker, AudioEditor, GXT_Editor (эти утилиты с легкостью забирайте с нашего компакта или в Сети по адресу *http://gta3.mm2.gamigo.de*). Операция предстоит длительная и сложная. Разработчики постарались и очень надежно упрятали ресурсы. Будет много криков, крови...

Прогулка по улицам Liberty City

Прежде чем начинать оперативное вмешательство, давайте проведем общий осмотр пациента. Естественно, мы идем в основную папку игры. Там наше внимание привлекает подкаталог \movies. В нем находятся три больших ролика (один — со списком разработчиков, второй — с логотипами компаний, третий — со списком разработчиков на немецком), которые можно посмотреть при помощи любого проигрывателя видео (подойдет и Windows Media Player). Естественно, их можно заменить на свои. Подкаталог \skins содержит в себе bmp-файлы, представляющие собой шкурки, которые может надевать главный герой.

Больше первичный осмотр результатов не дал. Ассистент! GXT_Editor, пожалуйста!

Моя твоя не понимай

Пользоваться утилитой GXT_Editor просто. Открываете любой gxt-файл (таковые находятся в поддиректории \Text), и перед вами предстает набор строчек текста, используемых игрой. Их легко редактировать, щелкнув по любой 2 раза. Когда мы делаем мод со своим сюжетом, естественно, мы должны поменять текст. Даже если вы не собираетесь делать полноценную модификацию, просто переименуйте названия машин на свои, родные. Пускай в игре ездят "Жигули", которые обгоняют "Ладу". А если у вас есть терпение и время, то можете перевести игру на какой-нибудь язык. Например, на корейский... Ассистент! Не спать на рабочем месте! Приготовьте мне AudioEditor и много-много тампонов...



"Игроманию" читают везде. Даже в Liberty City.

А вот и ФБР проявляет интерес к нам.

Что слушают настоящие угонщики

Надеюсь, AudioEditor готов. Теперь из подпапки \Audio копируем два файла — sfx.raw и sfx.sdt (это архивы со сложным внутренним устройством) — в ту папку, где установлен AudioEditor (на нашем компакте он поставляется с исходниками на Delphi). После этого запускаем audext.exe. И ждем... Процесс распаковки занимает значительное время. После того как программа завершила работу, мы отправляемся в ту директорию, куда копировали файлы.

Там должно появиться очень большое количество wav-файлов. Что-то порядка трех тысяч.

Ну-с, послушаем звуки. Шумы, крики, разговоры и прочее. Но разве в Москве все прохожие говорят по-английски? Запасаемся микрофоном и программой для записи звука. Только имена распакованных файлов не меняйте. И не забывайте, что это должны быть несжатые 16-битные pcm-файлы с 1 каналом. Иначе игра не будет их проигрывать. Чтобы слышать результаты своего труда в игре, файлы необходимо поместить назад в архивы. Запускаем файл audimp.exe. Ждем... В результате получаем два файла, которые необходимо водворить в папку \Audio из корневого каталога игры.

Пока операция проходит по плану, и ничего особо интересного не обнаруживается. Переходим к следующему этапу вскрытия. GTAResHack!

Пейзажи за окном

Запускаем GTA3ResHack.exe. Утилита используется в основном для работы с txd-файлам (местный формат графики). Кратко опишу принципы работы с этой программой. Загружаете файл для работы. Слева находится справочное окошко по загруженному файлу. Справа — картинки, находящиеся внутри файла. По картинкам выдается подробнейшая информация — разрешение, размер, глубина цвета. Снизу отображается текущая картинка. Все картинки можно заменить.

В папке \txd множество txd-файлов. Все они содержат картинки, которые являются заставками в игре между миссиями. Особого внимания заслуживает подкаталог \models. Там лежит графика моделек. Файл frontend.txd содержит эмблемы радиоканалов, generic.txd — различные текстуры дорог, газонов, а также текстуру с долларами. Очень интересным по содержанию является hud.txd — иконки оружия, иконки, отображаемые на радаре, и прочее. В menu.txd лежат графические файлы для оформления менюшек. В \models\Generic лежит файл Player.bmp, который является в игре шкуркой по умолчанию. Устанавливаем "Фотошоп" и рисуем графику для новой игры. Или можно просто полазить по Сети — сайтов с бесплатными наборами текстур предостаточно.

Интерьерчики

Готовим IMGExtractor/IMGPacker. Этот инструмент предназначен для работы с img-файлами, которые являются архивами. Запускаем IMGExtractor.exe. Выбрав img-файл для распаковки, жмем на кнопку Extract и ждем. В той папке, где был img-файл, образуется директория с таким же именем, как и у файла. В этой директории будут лежать распакованные данные. Первым подопытным кроликом станет \models\txd.img. После его распаковки образуется множество txd-шек. Как с ними работать, вы уже знаете. Все файлы содержат игровые текстуры. Среди распакованных файлов присутствуют: police.txd — текстуры двух полицейских машин, airplane.txd — для самолета, airport.txd — для аэропорта и так далее.

Снова активируем Photoshop (или Paint Shop Pro — кому как нравится) и начинаем работать кисточкой. Перерисовываем. Аэропорт, чтобы выглядел как Шереметьево, самолет DoDo, чтобы выглядел как наш "Ил". Не забываем и про машины. Перерисованные текстуры засовываем назад в txd-шки. Теперь все измененные файлы нужно поместить в img-архив. Загружа-



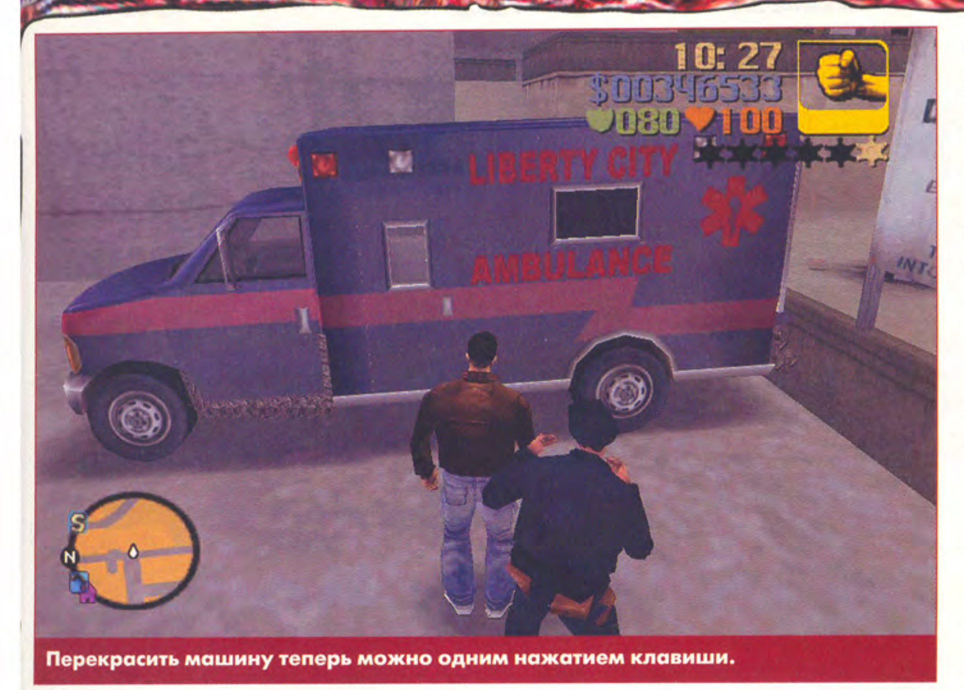
Теперь всем станет ясно, что самолет российский!



Похоже на московские улицы?



На поле танки грохотали... Да-да!! Танки тоже можно научить летать! Причем летают они не хуже DoDo.



Перекрасить машину теперь можно одним нажатием клавиши.



Город с высоты таксиного полета.



ем в память IMGPacker.exe. Указываем ту директорию, в которой хранятся файлы, предназначенные для архивации, указываем, в какой архив сохранять, и кликаем по кнопке Pack.

Теперь объектом нашего пристального внимания станет файл \models\gta3.img. Здесь тоже большое количество файлов. Среди них встречаются уже хорошо известные нам txd-файлы. Текстуры для прохожих на улице, полицейских, медработников, старушек, мафиози.

А теперь попрошу подготовить "Блокнот".

Орудия убийства

В "Блокнот" для подробного изучения заносим файл \data\weapon.dat. В этом файле все находящееся за знаком "#" — комментарии. В файле мы видим ровные столбцы чисел и букв.

A (WeaponName) — название оружия.

B (Fire type) — тип оружия. Для существующего вооружения менять не стоит.

F (Amount of Ammunition) — количество патронов, которое получаем, когда герой берет оружие.

G (Damage) — повреждения, наносимые оружием. Численно значение повреждения показывает, сколько жизни или брони отнимается при попадании.

H (Speed) — скорость. Можно сделать оружие с большой убойностью, но малым количеством патронов и скоростью. Вооружаем мафию этим оружием. Играть становится значительно интереснее.

J (Life span) — как долго детонирует заряд. Данный параметр относится к гранатам и "коктейлю Молотова".

Дальше идут параметры (их 10), отвечающие за внешний вид оружия (какие модели использовать, какую анимацию проигрывать и прочее). Если делаете действительно серьезный мод, то они подлежат редактированию. А также в файле присутствуют флаги. Только хочу вас предостеречь: в файле существуют столбцы X, Y — они пустые. Сами ничего здесь не пишите. Эти столбцы зарезервированы для следующих версий игры.

Средства передвижения

Опять активируем "Блокнот". Загружаем файл \data\carcolors.dat. Он содержит информацию о раскраске машин. Все находящееся за знаком ";" является комментарием и игнорируется игрой. В файле идет техническое определение цветов. В самом конце файла идет как раз необходимая информация. Напротив внутреннего (то, которое использует игра) имени через запятую перечисляются цифры, обозначающие цвета, используемые для раскрашивания машин.

ambulan, 1,3 ; скорая помощь — цвета белый и красный

police, 0,1 ; полиция — цвета черный и белый.

0 — черный.
1 — белый.
2 — голубой.
3 — ярко-красный.
4 — темно-голубой.
5 — фиолетовый.
6 — желтый.
7 — ярко-голубой.
8 — светло-голубой.
9 — светло-серый.

Цвета с 10 до 20 — различные оттенки красного, цвета с 21 по 29 — оттенки оранжевого, с 30 по 39 — желтого, 40 по 49 — зеленого, с 50

по 60 — синего, с 60 по 69 — фиолетового, с 70 по 79 — серого. Машины теперь можно раскрасить по-новому.

На танке к небесам

Загружаем в "Блокнот" для редактирования файл **\data\handling.cfg**. Сюда разработчики положили технические характеристики всех машин в игре. В этом файле, как и в предыдущем, все, что следует за знаком ";", является комментарием. В **handling.cfg** все параметры идут по столбцам, которые именованы буквами латинского алфавита. Давайте подробно рассмотрим каждый столбец.

A (Vehicle Identifier) — внутриигровое название машины. Длина имени не может превышать 14 знаков.

B (fMass) — параметр обозначает массу средства передвижения в килограммах. Машины, согласно правилам, могут весить от 1 кг до 50 000 кг. Изменяя этот параметр, можно добиться весьма и весьма интересных эффектов. Например, если масса поставлена на максимальную, машина становится чем-то вроде танка. Она едет, снося все столбы на пути и разбрасывая в стороны другие тачки. А вот когда ставишь массу 50 кг, машину может легко сдвинуть с места даже главный персонаж, просто толкая ее сзади.

C (Dimensions x) — столбец сообщает игре о ширине транспортного средства, которая измеряется в метрах. Смотрите не переборщите с экспериментами. Может изменяться от 0 до 20 метров. При изменении этого параметра визуальных перемен в модели не замечается, но на самом деле они происходят.

D (Dimensions y) — обозначает длину транспортного средства. Здесь все аналогично C (Dimensions x).

E (Dimensions z) — высота машин. Также все аналогично C.

F (CentreOfMass.x) — отклонение центра тяжести от общего центра машины по оси X (по ширине транспортного средства). Выражается в метрах и изменяется от -10 до 10 метров. Перенос центра тяжести на небольшие значения заставляет машину постоянно отклоняться в тот бок, куда перенесен центр. Если поставить экстремальные значения, то при любом соприкосновении машины с чем-либо она начинает прыгать из стороны в сторону. Оптимальное значение — 0.

G (CentreOfMass.y) — отклонение центра тяжести от общего центра по оси Y (по длине машины). Здесь все так же, как и в F (CentreOfMass.x).

H (CentOfMass.z) — отклонение центра тяжести от общего центра по оси Z (по высоте машины). Измеряется в метрах и лежит в диапазоне от -10 до 10. При выставлении больших отрицательных значений машина начинает сильно подпрыгивать вверх от любого соприкосновения. Оптимальное значение лежит в диапазоне от -1 до 1.

I (nPercentSubmerged) — насколько сильно машина погружается в воду. Измеряется в процентах. У всех машин этот параметр стоит в районе 70-90. Но можно заставить кары плавать по поверхности.

J (fTractionMultiplier) — умножитель для сцепления колес с поверхностью земли. Изменяется от -2 до 2. Если ставить 0, то машина вообще не едет, просто при нажатии на газ колеса начинают бешено вращаться. А вот если выставить отрицательное значение, то при любом соприкосновении с чем-либо машина начинает носиться по улице и отскакивать от столбов и домов, как теннисный мячик от ракетки.



K (fTractionLoss) — показатель сцепления колес с землей. Изменяется от 0 до 1. При 0 сцепления с землей не будет вообще.

L (fTractionBias) — если стоит 0, то передние колеса не имеют сцепления, если 1, то задние. Также можно использовать дробные значения.

M (TransmissionData.nNumberOfGears) — число передач у машины. Изменяется от 1 до 5. Но можно поставить и большие значения. Например, 10 — странный эффект... теперь колеса находятся над землей, и в машину попасть невозможно.

N (TransmissionData.fMaxVelocity) — максимальная скорость, которой может достигнуть машина. Измеряется в километрах в час. Опытным путем было установлено, что параметр может изменяться от 5 км/ч до 300 км/ч. Параметр рекомендуется для обязательного редактирования. Какой русский не любит быстрой езды.

O (TransmissionData.fEngineAcceleration) — "разгоняемость" машины в игре. Измеряется в миллисекундах в квадрате и может принимать значения от 0 до "сколько надо". Чем больше выставленное значение, тем быстрее машина достигает максимальной скорости. Если выставить 0, то машина, будучи остановленной, больше не поедет. Попробуйте поставить значения вроде 90,0 и получите экстремальную езду.

P (TransmissionData.nDriveType) — параметр показывает, какие колеса ведущие у машины, и может быть равен 4 (ведущие колеса — все 4), F (ведущие — передние колеса), R (ведущие — задние колеса). Параметр очень сильно влияет на поведение машины на дороге. Рекомендуется для проведения экспериментов.

Q (TransmissionData.nEngineType) — тип двигателя у машины. Он может быть трех видов: бензиновый (P), дизельный (D), электрический (E). Я менял этот параметр у многих машин. Особых изменений не заметно. Разве что звук мотора меняется.

R (fBrakeDeceleration) — насколько быстро тормозит транспортное средство. При установке параметра на 0 работает только ручной тормоз. А вот при установке больших значений машина останавливается мгновенно.

S (fBrakeBias) — какими колесами будет тормозить тачка. Может меняться от -1 до 1. Если устанавливается на 0, то транспорт тормозит исключительно задними колесами, 1 — передними, 0,5 — одновременно передними и задними. А вот если запишете отрицательное значение, то вместо торможения получите разгон.

T (bABS) — непонятный параметр. Принимает значения 0 и 1. На поведение игры не влияет. У всех машин он выставлен на ноль.

U (fSteeringLock) — на сколько градусов влево/вправо могут поворачиваться колеса. Может быть любым, но рекомендуется диапазон от -90 до 90 градусов. Если ставить 0, то машина вообще не сможет повернуть. Изменяя этот параметр, можно получить совершенно новую физику поведения "болидов" на дорогах.

V (fSuspensionForceLevel) — как высоко подпрыгивает машина на буграх. При установке значения 0 машина вообще не прыгает. А вот если ставить значения вроде 50, машина будет то и дело норовить выполнить сальто-мортале. Оптимальные значения 0,5-2.

W (fSuspensionDampingLevel) — жесткость подвески. Изменяется в пределах диапазона 0-1.

X (fSeatOffsetDistance) — насколько далеко от общего центра машины находится ручка дверцы. Измеряется в метрах и может быть от -10 до 10. Если установить большие значения, главному герою придется отойти на значительное расстояние, прежде чем он сможет открыть дверку и выпихнуть из машины ее владельца.

Y (fCollisionDamageMultiplier) — множитель повреждений машины. Меняется от 0 до 5. Ставим 5 и получаем, что тачка просто распадается на детали от малейшего повреждения, норовит взорваться от столкновения с ближайшим столбом. Ставим 0 — и получаем танк в чистом виде.

Z (nMonetaryValue) — стоимость транспортного средства в игре. Измеряется в американских долларах.

Далее следуют несколько маловажных столбиков, а также столбец с флагами. Описывать я их не стану. Они не сильно влияют на тачки и их поведение. Поэкспериментируйте с ними сами. Теперь можно создавать свои машины в игре, а также модифицировать существующие до неузнаваемости. В моем моде такси выглядит и ездит как ВАЗ 2101.

Стремление к идеалу

Оперативное вмешательство проведено успешно. Теперь вы полностью подготовлены для создания тотальной модификации. А возможно... возможно, и новой игры. Отрезайте, пришивайте, создавайте новое оружие и новые машины, меняйте оригинальные средства уничтожения и передвижения. Переводите игру на другие языки. Перерисовывайте текстуры и заново озвучивайте GTA. Быть может, вы создадите идеальную игру. ■

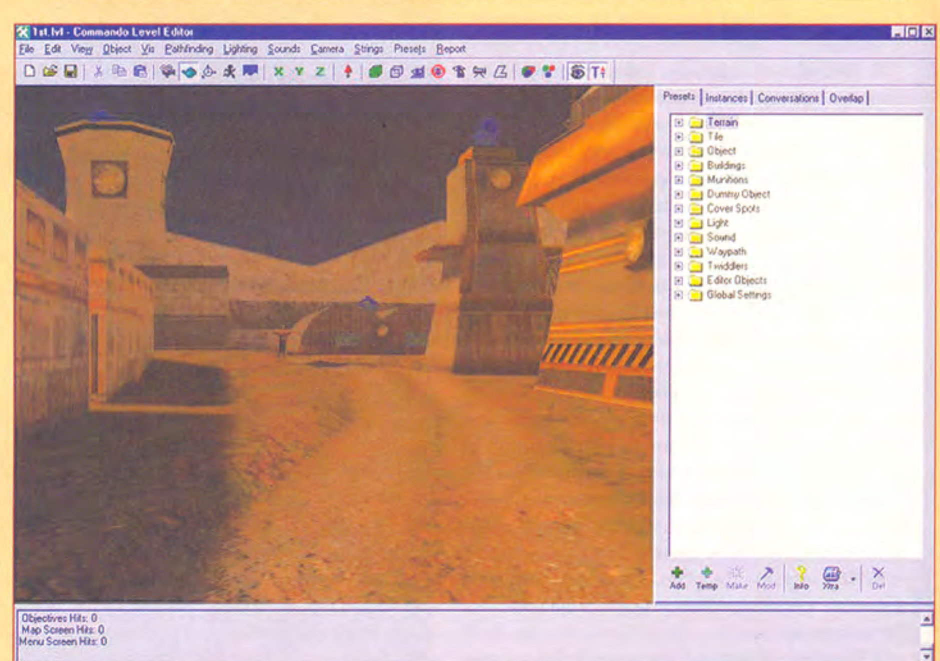
СОЗДАНИЕ УРОВНЕЙ ДЛЯ C&C: RENEGADE

АНДРЕЙ "RED^NAMELESS" ЖЕЛТЯК
NAMELESS@IGROMANIA.RU

РУДОКОПЫ ТИБЕРИУМНЫХ КОПЕЙ

Где взять	Компакт-диск "Мании"
Возможности	150% игровых в теории, фактически — 50%
Сложность освоения	Средняя
Документация	Устанавливается вместе с редактором

Westwood наконец порадовала нас чем-то новеньким, после бесконечных стратегий выпустив не что-нибудь, а целый FPS — C&C: Renegade. Игра вышла неплохая, но, как и большинство выходящих сейчас игр, довольно короткая. К счастью, среди разработчиков теперь существует мода выпускать утилиты для редактирования игр как можно скорее после выхода самих игр. "Ренегат" не стал исключением, и уже через два месяца в Интернете вовсю скачивались Renegade Tools. Скачивались они и в редакции вашего любимого журнала. Результат — обзор утилит — перед вами.



▲ Что называется — дружественный интерфейс.

Первая вылазка

В установке утилит есть свои нюансы. Во-первых, необходимо установить саму игру ПЕРЕД установкой редактора, так как в противном случае в редакторе не будут доступны ресурсы игры. Также при установке утилиты требуется наличие программы **Gmax** — это сокращенная бесплатная версия **3D Studio Max** (которую также забирайте ***с нашего диска***). Установив утилиты, переходим к их изучению.

При ближайшем рассмотрении оказывается, что перед нами не просто редакторы уровней и моделей, а полноценный инструмент для создания собственных модификаций. Вы можете создавать не только сами уровни, но и новые модели персонажей, оружия, техники. Всего программ, появляющихся после установки, три. Это **Renegade Editor** — редактор уровней, **W3D Viewer** — просмотрщик файлов в формате ***.w3d** (такое расширение имеют все файлы моделей, используемые в уровне, — от амуниции до модели ландшафта), и **RenX** — просто измененный интерфейс программы **Gmax**. О последней программе мы еще поговорим, а пока рассмотрим интерфейс **Renegade Editor**'а.

Интерфейс достаточно прост. Большую его часть слева занимает окно с видом на создаваемый уровень. Справа от него — меню с четырьмя закладками. Из них наиболее важны закладки **Presets** и **Instances**. Первая представляет структурированный список ресурсов игры, а также параметров этих ресурсов. На второй закладке вы можете отключать отображение какого-либо типа объектов (декоративных моделей, скриптов и т.д.), если они мешают работе. В верхней части окна редактора, как водится, находятся все основные меню и панель инструментов.

Редактор имеет четыре режима работы. Это **режим управления камерой** (включается клавишей **F5** или кнопкой с изображением кинокамеры на **панели инструментов**) — в нем вы можете изменять направление камеры, удерживая **левую кнопку мыши** и двигая курсор, а также перемещать ее, удерживая **правую кнопку** либо **левую и правую** кнопки одновременно. Также управлять камерой можно с помощью стрелок на цифровой клавиатуре при включенном **NumLock**.

Режим перемещения объектов (**F6** или кнопка с изображением чайника) — в нем вы можете перемещать объект **левой кнопкой мыши**, либо комбинацией **Shift+LMB** (для изменения высоты). Зажав **обе кнопки мыши** и протащив объект в сторону, вы получите его копию.

Также присутствуют **режим вращения камеры** вокруг выделенного объекта (**F7** или кнопка с координатными осями) и **режим ходьбы** (**F8** или кнопка с бегущим человеком), при включении которого вы можете ходить по карте почти так же, как и в игре. При включении режима ходьбы редактор часто закрывается с сообщением об ошибке, поэтому перед его включением лучше сохранять уровень. Помните, что такие вылеты, как правило, связаны с ошибками, которые содержит в себе модель ландшафта, используемая в вашем уровне.

При первом запуске редактор попросит вас указать мод, над которым будет вестись работа. Пока его нет, поэтому создайте новую модификацию, нажав кнопку **New...**. После того как вы укажете название мода (скажем, **NewMod**), в каталоге, куда вы установили утилиты, в поддиректории **LevelEdit** появится папка с названием вашего мода. Откройте ее и создайте там каталог **Presets** — это пригодится, когда вы будете импортировать в игру какие-либо ресурсы собственного изготовления. Когда вы импортируете собственные ресурсы в редактор, они должны прописаться в списках объектов. По непонятной причине возможность сохранения этих списков во время работы отключена, поэтому, если при закрытии редактора вам предложат сохранить эти списки (**Presets**), соглашайтесь.

Но даже в такой бочке меда, как **Renegade Tools**, есть своя ложка дегтя. И не просто ложка, а пара десятков литров. Дело в том, что разработчики то ли забыли сказать, как нужно создавать уровни для одиночной игры, то ли не предусмотрели в игре возможность подключения допол-

нительных миссий. Это тем более странно, что в утилитах присутствуют все необходимые для создания одиночных миссий средства. Поэтому пока придется ограничиться лишь мультиплеером.

И еще — создание какого-то конкретного уровня в этой статье мы описывать не будем, так как это очень трудоемкий и кропотливый процесс, а лишь рассмотрим по отдельности все важные моменты создания уровня.

Особенности ландшафта

Модель ландшафта (terrain), на которой вы будете строить ваш уровень, пожалуй, самая утомительная часть работы. Создается модель не в **Renegade Editor**'е, а в **RenX** (из пакета **Gmax**). Интерфейс этой программы почти полностью копирует интерфейс **3D Studio**. А статью по работе в **3DS** "Мания" уже публиковала в пятом номере (рубрика ***"Самопал"***) за этот год — забирайте материал ***"Трехмерное ателье"*** из раздела ***"ИнфоБлок" нашего компакта***.

При создании terrain'а вы почти не ограничены в возможностях. Еще бы — **3D Studio**, пусть и сокращенный, в функциональности даст большую фору стандартным средствам всех редакторов. Ландшафт будущего уровня может состоять из нескольких отдельных моделей, надо лишь следить, чтобы между ними не было щелей. Для начала можно взять объект **Plane** (из закладки **Geometry** списка **Standart primitives**) с количеством сегментов 100x100 и размером, скажем, 200x200 единиц (для модели ландшафта одна единица длины в **Gmax** равняется одному метру в игре). С помощью средств **Gmax**'а сделайте такую территорию, какую пожелаете, но следите за тем, чтобы в игре нельзя было "вывалиться" за карту.

Теперь рассмотрим текстурирование. В средствах текстурирования вас никто не ограничивает — все возможности, например редактирование координатной сетки, к вашим услугам. Но можно и тут пойти по пути наименьшего сопротивления (мы, как-никак, пока только учимся), нарисовав одну большую (1024x1024 точки) текстуру и равномерно наложив ее на всю модель сразу. Текстура должна быть сохранена в формате ***.tga**. После того как текстура будет готова, выделите модель ландшафта (или, если модель состоит из нескольких частей, выделите ту часть, которую собираетесь текстурировать) и нажмите кнопку **M**. Появится окно редактирования материалов. Сразу же на закладке **Properties** в поле **Name** укажите имя материала, а также тип поверхности (трава, песчаные дюны, etc.) в списке **Surface Type**. В поле **Pass Count** вы можете задать количество текстурных слоев — от 1 до 4. Для начала обойдемся лишь одним. Итак, разобравшись со всеми параметрами, переходим на закладку **Pass 1**. Здесь, в свою очередь, располагаются еще три закладки — **bVertex Material**, **Shader** и **Textures**. На первой вы можете задать цвет полигонов вашей модели и некоторые параметры вертексного освещения. На второй, **Shader**, вы можете задать метод прорисовки текстуры в списке **Blend Mode** — пока оставьте все как есть. На третьей, **Textures**, вы указываете, собственно, сами текстуры. Здесь имеются два поля — **Stage 0** и **Stage 1 (detail texture)**, в которых вы указываете и задаете параметры для, соответственно, основной текстуры и текстуры детализации (если она есть). Здесь все предельно просто — включите нужное поле, установив флажок рядом с заголовком, затем щелкните на кнопку с надписью **None** и выберите нужную текстуру. Включите кнопку **Display**, чтобы видеть текстуры в редакторе (иногда не работает). В завершение щелкните на кнопку **Assign material to selection** (в правом краю окна, в самом низу). Окно можно закрыть. Теперь вы можете откорректировать положение текстуры, воспользовавшись соответствующими модификаторами **Gmax**'а.



Но и это еще не все. Зайдите на закладку **Utilities** (отмечена значком в виде молотка), в правой части окна **Gmax**'а. Там нажмите кнопку **W3D Tools**. В свитке **Object Export Settings** включите следующие параметры: в поле **Object Export Options** включите параметр **Export Geometry**, в поле **Geometry Options** выберите параметр **Normal**, в поле **Collision Options** установите флажки на всех пунктах.

После этого можно экспортировать модель в редактор уровней. Для этого откройте меню **File\Export...**, в появившемся окне выберите опцию **Renegade Terrain** и нажмите кнопку **Ok**. Затем получившуюся модель в формате ***.w3d** и ее текстуры переместите в папку вашего мода, в поддиректорию **Levels**.

Чтобы вставить модель в уровень, необходимо в **Renegade Editor**'е открыть закладку **Presets**, в списке объектов выделить папку **Terrain** и нажать кнопку **Add**, что в нижней части закладки. Затем в появившемся окне задайте имя модели, а на закладке **Settings**, в поле **m_ModelName**, укажите путь к ней. Нажмите **Ok**, а затем на все той же закладке **Presets** выделите вашу модель и нажмите кнопку **Make**, также в нижней части закладки. В одном уровне вы можете использовать несколько моделей ландшафта.

Ну и где тут Hand of Nod?

Заметьте, что почти все статичные модели, такие как деревья, строения, камни и прочее, тоже относятся к модели местности. И если, например, с камнями все ясно, то строения следует рассмотреть особо.

Дело в том, что они должны не просто стоять, украшая уровень, но еще и взаимодействовать с игроком и окружающими предметами. Яркий пример такого взаимодействия — работающий **Nod Obelisk**.

Модель строения создается, экспортируется и вставляется в уровень так же, как и модель ландшафта. При создании модели вручную необходимо в название модели вписать приставку, которая будет обозначать, что это за здание. Имя модели (или моделей) должно иметь вид **<приставка>^<имя модели>**, если она находится снаружи здания, и **<приставка>#<имя модели>**, если модель находится внутри здания. Но лучше не мучиться, создавая здания вручную, а добавить их из папки **Tile**.

Приставки нужны для того, чтобы можно было связывать модели здания и его контроллер. Контроллеры зданий находятся в списке объектов, в директории **Buildings**. Контроллеры (да и все остальные объекты редактора) добавляются на уровень аналогично ландшафту и зданиям.

Допустим, вы добавили на уровень **Nod Obelisk**. В именах моделей, из которых состоит строение, присутствует приставка **Obelisk**. Создайте соответствующий контроллер (**Buildings\Generic buildings\SP_Obelisk_Nod**), затем разместите его на верхушке здания. После этого дважды щелкните по модели контроллера и в появившемся окне, на закладке **Position**, в поле **Position** вычтите 41 единицу из координаты по оси **Z**. Контроллер после этого окажется гораздо ниже здания, но так надо, чтобы он заработал.

Закройте окно. После этого в списке объектов выделите ваш контроллер и нажмите кнопку **Mod** внизу закладки. Во вновь появившемся окне откройте закладку **Settings** и найдите там поле **MeshPrefix** — в нем укажите ту при-

▲ Вариант расположения объектов для War Factory. Нечто похожее вы должны сделать и для Airstrip.

ставку, которую вы задали строению (в нашем случае — Obelisk). Таким же образом задаются контроллеры для всех других зданий. Но положение контроллера у всех разное — у Advanced Guard Tower он должен находиться наверху, слегка позади. У Tiberium Refinery контроллер должен быть помещен над зоной разгрузки харвестеров, частично погружаясь в символ Nod'a или GDI, который расположен над воротами. Сразу после размещения контроллера для Refinery нажмите клавиши Ctrl+P — появится небольшая модель автомобиля, которую вы должны разместить в зоне разгрузки так, как если бы это был разгружающийся харвестер.

Для Power Plants контроллер должен находиться над зданием, частично погружаясь в него. Аналогично — для Barracks и Hand of Nod.

Для War Factory и Airstrip необходимо, помимо контроллера, также создать площадку Vehicle Construction Zone — на ней будет появляться различная техника. Она находится в списке объектов редактора, в папке Object\Script Zone\CnC, объект Vehicle Construction. Создайте площадку, затем разместите ее в комнате, где создается новая техника (если вы делаете площадку для War Factory), либо на круглом пятачке в конце взлетной полосы (если это площадка для Airstrip). Растяните площадку за черные точки на углах, чтобы она более-менее соответствовала размерам создаваемой техники.

Создайте контроллеры зданий. Контроллер для War Factory должен быть расположен над выездными воротами, слегка погружаясь в стену. Контроллер для Airstrip — в центре круглой площадки. Затем, аналогично контроллеру для Refinery, комбинацией Ctrl+P создайте уже знакомый автомобильчик. Он указывает точку, где будут появляться создаваемые vehicle'ы. Для War Factory расположите его точно в центре комнат создания, так, чтобы он указывал на выездные ворота. Для Airstrip автомобиль должен быть расположен в центре пятачка и направлен на взлетную полосу. Также необходимо создать маршруты, по которым будет выезжать созданная техника — объект Vehicle Waypath Innate (располагается в папке Waypath, что в списке ресурсов). Расположение маршрутов, а также примерное расположение прочих объектов показаны на рисунке.

Аналогичным образом вам предстоит создать маршруты для харвестеров — от места разгрузки до полей тибериума. Это мы сейчас и рассмотрим.

И на полях растет тибериум...

Еще при создании ландшафта и его текстурировании необходимо предусмотреть место, где будет находиться тибериум. Это должна быть отдельная модель поверхности, при создании которой в RenX вам необходимо указать ей тип поверхности материала Tiberium Field. Желательно покрыть это место соответствующей текстурой.

Сделаем позиции, на которых будут работать харвестеры. Для этого открываем папку Object\Script Zone\CnC\Tiberium Field: как видите, там два типа полей — для GDI и для Nod. Создайте оба типа, растянув и расположив их так, чтобы они не перекрывали друг друга. Нет необходимости делать поля очень большими — лишь бы харвестеру было где развернуться.

Фактически, поле уже готово. Но не хватает основных его атрибутов — характерного зеленого свечения, звуков и самих кристаллов тибериума.

Модели кристаллов, а также тибериумного дерева вы можете найти в списке объектов, в папке Tile\DSAPO\DSAPO_Tiberium. Создаются они, как обычно, кнопкой Make внизу закладки. Затем сделаем облака тибериумного газа, парящие над полем. Находятся они в каталоге Dummy Object\Demo Level\Emmiters\Tiberium Mist.

Создайте звуки для поля. Например, в директории Sounds\Ambient\Ambient_Tiberium можно использовать звук SFX.Ambient_Tiberium_Gas. Появившийся объект (динамик) разместите в центре поля либо в центре скопления облаков газа. Щелкните дважды по нему: в открывшемся окне на закладке Sound Settings вы можете если хотите, поэкспериментировать с настройками звука.

Чтобы создать подходящее освещение, откройте каталог Light в списке объектов и создайте объект Lightscape Imported. Дважды щелкните по нему, в появившемся окне откройте закладку Settings и в полях Ambient, Diffuse и Specular подберите оттенок зеленого цвета по своему вкусу. По желанию можно поиграть с другими настройками. Затем,

если нужно, размножьте "лампочку" — не задавать же параметры каждой из них отдельно.


▲ Готовое поле тибериума.

При прокладывании маршрута следования, по которому будет передвигаться харвестер, расположите начальную точку прямо под маркером (автомобиль), отмечающим место разгрузки харвестера, а конечную — внутри зоны, где харвестер будет собирать тибериум.

Старт и финиш

К старту относятся места респавна игроков, к финишу — Beacon Pad'ы и соответствующие им скриптовые объекты, а где-то посередине затесались Purchase Terminal'ы.

Сначала создадим spawner'ы. Для этого откройте директорию Object\Spawner\Startup_Spawners. Там найдите объекты Nod Spawner и GDI Spawner. Сделайте несколько копий обоих spawner'ов, по одной — в каждом здании соответствующей стороны. В принципе, респавны можно размещать где угодно и сколько угодно, но лучше ставить их на менее уязвимых позициях — будет очень неприятно, если после респавна вы окажетесь прямо под гусеницами вражеского танка.

Теперь из каталога Tile добавим Purchase Terminal'ы (они находятся рядом с моделями зданий — отдельный вариант для каждого) — с их помощью вы сможете покупать персонажей и технику во время игры. Затем откройте папку Object\Simple\CnC Objects. Здесь находятся скриптовые зоны для терминалов — отдельная для каждой стороны (pct_zone_gdi и pct_zone_nod).

При создании этих объектов есть небольшой нюанс — их не видно. Поэтому перед созданием объекта поместите камеру так, чтобы в центре окна находилась модель одного из PT, и уже затем создавайте его скриптовую зону. После создания щелкните по тому месту, где, по идее, должен был появиться объект. При этом должна появиться белая рамка, обозначающая границы объекта. Переместите рамку так, чтобы в ее центре находилась модель PT. Повторите те же действия для всех моделей терминалов на карте. Разумеется, в зданиях Nod надо создавать скриптовую зону именно для Nod, в зданиях GDI — скрипт для GDI. Не перепутайте.

Очень важны объекты Beacon Pad — на них помещаются маяки для ионного или ядерного ударов по вражеской базе. Без них вы не сможете ни выиграть, ни проиграть битву. Итак, откройте папку Tile\DSAPO\DSAPO_CnC в списке объектов. Здесь найдите объекты dsp_GDICapPed и dsp_NodCapPed и создайте по одному в, соответственно, зданиях Barracks и Hand of Nod. Затем все в том же списке объектов откройте папку Object\Script Zone\CnC и создайте объект Beacon для каждого Beacon Pad, разместив появляющийся кубик наверху площадки.


▲ Так должен выглядеть готовый Beacon Pad.

Последние рывки

Ближе к концу строительства сделаем следующие вещи. Зайдите в меню Edit\Background Settings. Здесь имеются три закладки: Music — здесь вы можете указать музыкальный файл в формате *.wav или *.mp3, который будет звучать во время игры; закладка Sky — здесь вы задаете, как должно выглядеть небо над уровнем; закладка Weather — на ней вы задаете погодные условия. В многообразии настроек на последних двух закладках очень легко разобраться самостоятельно, поэтому не будем зря переводить на них журнальное место.

В меню Edit\Level Settings вы можете задать карту вашему уровню (ту, что можно видеть во время игры, нажав кнопку M), ее название и масштаб. Если ваш уровень содержит какие-либо ресурсы собственного производства (ландшафт, музыка, звуки, текстуры, etc.), зайдите в меню Edit\Include Files и добавьте их файлы в папку Level Specific.

Напоследок можно (и нужно) украсить карту различными декоративными объектами, которые в ассортименте представлены в списке объектов в каталоге Tile.

Экспортируется уровень очень легко: просто откройте меню File\Export Mod Package и сохраните этот package в папке Data, что находится в корневой директории игры. Чтобы запустить свой уровень, вам надо создать мультиплеерную игру и указать в ее настройках свою карту.

То, чего нас лишили

Набор Renegade Tools, как говорилось в начале статьи, имеет массу возможностей помимо создания мультиплеерных уровней. К сожалению, такие из них, как создание нового оружия и моделей техники, в мультиплеере не востребованы. Но все же скажем о них пару слов. Вдруг к моменту выхода журнала в Сети уже можно будет скачать патч, добавляющий редактору функции создания однопользовательских карт.

Оружие. Чтобы добавить на уровень (а значит — и в игру) новое орудие убийства, надо иметь в распоряжении уже готовую модель. Затем в списке объектов редактора откройте каталог Munitions\Weapon\Weapons_Infantry, при этом должен быть выделен сам пункт Weapons_Infantry. Нажмите кнопку Add (как для импортирования своего ландшафта), в появившемся окне укажите название на закладке General, а на закладке Settings — модель оружия, также модель оружия, которая иногда висит за спиной игрока, а затем и все свойства новой пушки — тип, время перезарядки и прочее. Отдельный интерес представляет собой поле KeyNumber. Здесь вы указываете цифру, на которой будет "висеть" новое оружие. Тонкость в том, что на одной цифре в Renegade может быть сразу несколько образцов оружия. Поэтому в поле KeyNumber указывается не целое, а дробное число: например, число 5.1 будет означать, что оружие назначено кнопке 5 первым в очереди, 5.2 — вторым в очереди, и так далее.

Создание самой модели оружия не представляет большой трудности — лишь посмотрите модель-пример, находящуюся в папке, куда вы установили утилиты, в поддиректории HowTo\Weapons.

Создание же моделей техники и персонажей подробно описано в приложенных к утилитам файлах, все в той же поддиректории HowTo. Поэтому в этой статье мы рассматривать их не будем и на этой ноте закончим наш обзор.

● ● ●

Наш обзор завершен. Несмотря на то, что статья вышла не маленькая, рассмотренными оказались лишь самые ключевые моменты создания уровней. Это вызвано тем, что импортировать в игру миссии для одиночной игры пока никто не научился.

Повторюсь — крайне странно, что Westwood не дала пользователям такой возможности. Может быть, это вызвано тем, что разработчики сами хотят выпустить первый аддон для C&C: Renegade (кампанию за Sakura Obata, готовящуюся сейчас в недрах фирмы). И возможно, что с выходом аддона ситуация изменится в лучшую сторону, то есть разработчики наконец поведают, как делаются синглповые миссии. В таком случае мы немедленно опубликуем статью с описанием всех тонкостей этого процесса.

Не забывайте, что ваши творения всегда остаются желанными на нашем компакте, и самые лучшие непременно туда попадут. Творите и присылайте работы на адрес *orange@igromania.ru*. ■

Константин Артемьев *(MasterK@igromania.ru)*

Второе дыхание DOS'a

Продолжаем цикл статей, посвященных программированию. На этот раз мы поговорим о... DOS! Удивлены? Нет, я не ошибся. Дело в том, что DOS — тоже своего рода язык программирования, а не просто операционная система. И его возможности выходят далеко за стандартный поочередный запуск программ. DOS, конечно, не подойдет для создания компьютерных игр. Тогда зачем мы его рассматриваем? Потому что DOS в качестве языка программирования очень необычен и чрезвычайно функционален. Ведь это и операционная система, и мощный скриптовый язык. С его помощью можно легко и быстро оптимизировать многие рутинные операции с файлами. Кроме того, с помощью DOS можно создавать загрузочные меню и даже красивые диалоговые мультиокна.
Многие думают, что в век гигагерцев и всеобщего XP такая отсталая и нетехнологичная вещь, как DOS, вообще не нужна. Эти люди заблуждаются! Попробую их переубедить. Во-первых, многие не знают о продвинутых возможностях старой доброй дисковой операционки. Вот сегодня и узнают. Во-вторых, DOS будет почище любого "левого" скриптового языка. Буквально за несколько минут на нем можно написать процедуры для потоковой обработки файлов (например, для очистки определенного мусора с дисков или для "умного" перемещения файлов). В-третьих, в случае серьезного системного сбоя (которые случаются сплошь и рядом) кто нам починит протекшие мозги? Уж не безопасный ли режим досточтимого Windows? Нет, он тут не функционален. Придется доставать дискетку с DOS — уж он-то не откажет. DOS — очень полезная в игростроевском быту вещь и, вопреки мнению многих, очень удачно сочетается с Windows. Прочитав эту статью, вы убедитесь в его всемогуществе окончательно.

Есть такая ось...

Для совсем уж новичков в компьютерном мире кратко расскажу, что есть DOS. Когда-то это была одна из самых популярных операционных систем. DOS — легендарное детище приснопамятной **Microsoft**, продержавшееся удивительно долго. Были в то время и другие операционки для PC (например, OS/2, PC DOS, DR DOS, PTS DOS и т.д.), но DOS победил их всех, взяв, как обычно, не качеством, а количеством.

Визуально DOS — унылый черный экран с одинокой строчкой внизу. Для запуска программ, работы с папками (в то время они назывались директориями) и файлами, а также для других служебных операций, характерных для всех осей, приходилось набирать соответствующие команды. **Norton** тогда еще не придумали, и DOS был единственной возможностью хоть как-то работать с компьютером. Но даже когда появился Norton, пользователи не отказывались от DOS (на самом деле, "Нортон" — это всего лишь оболочка, которая без DOS работать не в состоянии), потому что некоторые специфические функции без него не выполнишь.

Шло время, идея оконного интерфейса по цепочке от фирмы к фирме докатилась-таки до Microsoft, и появился он — великий **Windows 3.1**. Для пользователей PC это был настоящий праздник (наивные, они очень скоро постигли и обратную, мученическую сторону жизни пользователя окошек). Но суть оставалась той же — Windows 3.1 все еще не был полноценной операционной системой, только надстройкой над DOS. По-настоящему самостоятельным он стал только к версии 95. Но DOS остался — вместе с хитрым рекламным ходом о полной обратной совместимости. Да, под всеми окошками можно запускать программы для DOS, но какой ценой!

Однако сейчас вы убедитесь, что при правильном использовании такой ненужный теперь DOS обретет второе дыхание.

Где его найти? **Пуск/Программы/Сеанс MS DOS**. Перед вами появится черное окошко с белой текстовой строкой. Это так называемая эмуляция DOS. Обычно ее достаточно для повседневных нужд, но в случае тяжелого сбоя или специфической задачи пользуются настоящим DOS. Для этого надо перезагрузиться и держать нажатой клавишу F8. Появится меню. Надо выбрать строку, в которой фигурирует слово DOS (таких строк обычно несколько).

Полезные мелочи

```
Сеанс MS-DOS
Авто

Microsoft(R) Windows 98
   (C)Copyright Microsoft Corp 1981-1999.

C:\WINDOWS>find "abc" |sort >prn
```

▲ **Вот такой меткой строчкой мы сразу убиваем трех зайцев: и ищем, и сортируем, и печатаем.**

Для начала давайте познакомимся с несколькими полезными мелочами, которые хоть и не имеют прямого отношения к программированию, зато делают жизнь чуточку проще и веселее.

У MS DOS очень разветвленная система команд и ключей. Ключи — это параметры команд, которые пишутся после команды через слэш.

— Самый распространенный ключ — **/?**. Он выводит детальную справку по любой команде и всем ее ключам.

— Команды MS DOS делятся на внутренние и внешние. Внутренние команды "зашиты" в командный интерпретатор и выполняются всегда. Внешние команды требуют для своего запуска специальные внешние файлы. Внешние команды — это независимые программы, входящие в состав DOS.

— Если текст, выводимый какой-то командой, не помещается на экране, можно применить эту команду с ключом **/p**. Он вызывает постраничный просмотр информации, но действует не всегда.

— В стандартном DOS есть командный интерпретатор простейшего языка программирования — **qbasic**. Иногда он может быть полезен. Но с файловой системой он работает плохо.

— Если полетел загрузочный сектор диска, надо загрузиться с дискеты и набрать **sys a: c:**. Эта команда перемещает загрузочную область с дискеты на винчестер. Внимание! Если версия Windows, в которой создавалась дискета, отличается от версии, установленной на компьютере, — может произойти серьезный сбой. Так что используйте эту команду с умом.

— Предположим, у вас есть очень крутая и навороченная программа для... ну, например, верстки. Вы сверстали красивую газету и хотите ее распечатать, а принтера нет. Что делать? Правильно, идем к другу, у которого принтер есть. Но вот незадача — у него нет этой программы. А устанавливать ее на компьютер друга либо долго, либо вообще невозможно (например, нет свободного места или дистрибутива). Тупик? Как бы не так. И снова добрый доктор DOS нам поможет.

В абсолютно любой программе, поддерживающей печать, есть функция "Печать в файл". Она позволяет создать битовый образ печатаемого документа. Этот образ может быть легко распечатан на любом принтере, причем не играет роли, что на той машине не установлена программа или какие-то экзотические шрифты, — все уже заложено в образ. Если есть такая замечательная возможность, почему ей мало кто пользуется? Потому что команда запуска печати из файла может быть введена только из-под DOS.

Допустим, образ документа хранится в файле **obras.doc**. Тогда команда печати из файла будет выглядеть так: `copy obras.doc prn /b`. Особо любознательные могут воскликнуть: ведь это же команда копирования! Все правильно. Эта конструкция в очередной раз доказывает гибкость DOS. Мы как бы копируем документ в память принтера, попутно переводя ее в двоичный формат (за это отвечает ключ **/b**).

— Кстати, с командой **copy** можно привести еще один интересный пример. Как бы вы объединили тексты, находящиеся в трех разных документах, в один? Наверняка открыли бы в каком-нибудь текстовом редакторе и начали вставлять-копировать кусочки файлов. Долго и неэффективно. Я бы сделал так: `copy 1.txt+2.txt+3.txt all.txt`. В итоге в **all.txt** оказывается содержимое всех трех файлов. Просто, быстро и удобно. Хоть DOS был и "унылой" операционкой, но до ТАКИХ возможностей Windows будет еще долго расти.

Мы познакомились с некоторыми полезными и интересными возможностями DOS. А теперь переходим к... нет, не к программированию, а к вещам, имеющим к нему прямое отношение. Речь идет о командах конвейерной обработки.

Равнение на конвейер

При переходе от DOS к Windows появился удобный и практичный интерфейс и куча новых возможностей. Но при этом были и серьезные потери. Одной из самых болезненных потерь являются функции конвейерной обработки данных. Действие, которое в DOS можно было сделать

одной командой, в Windows приходится делать вручную иногда часами. Но ведь DOS у нас остался, а значит, можно использовать его возможности на все сто. Образуется очень симпатичный симбиоз: со стороны Windows — в удобстве, комфорте и простоте, а со стороны DOS — в практичности и функциональности.

Для начала рассмотрим операцию переназначения. По умолчанию каждая команда выводит все результаты своей деятельности на экран и получает входные параметры с клавиатуры. В некоторых случаях это бывает неудобно. Вот для таких случаев и предназначены команды переназначения.

Для того чтобы показать программе, что надо выводить результаты своей работы не на экран, а куда-то еще, используется символ **>**. В общем случае такая конструкция выглядит как `команда >адресат`. Где это может быть полезно? Например, вы хотите приклеить над монитором дерево папок вашего жесткого диска. Список надо распечатать. Как это можно быстро сделать в Windows? Очень сложно. А в DOS можно просто набрать строчку **tree >prn**, и из принтера тотчас же полезет бумага с распечатанным деревом папок.

Слово **prn** в любых конструкциях обозначает принтер. Это так называемая объектная переменная. В DOS есть еще несколько интересных объектных переменных. Самая полезная из них — **nul**. То есть ноль. Что будет, если что-нибудь отправить в пустоту? Да ничего не будет. Только это что-то определенно не выведется на экран. Например, если в **autoexec.bat** (для тех, кто не знает: это командный файл, доставшийся Windows в наследство от DOS) после каждой строчки приписать **>nul**, то во время загрузки системы на экран не будут выводиться утомительные надписи о том, что у нас в который раз установилась кодовая страница, что наш CD-ROM не нашел своих драйверов, и тому подобные. Кто ценит свои нервы — можете убрать эти надписи.

Результат работы любой команды можно также сбросить в файл. Например, если набрать `dir >dir.txt`, то в файле **dir.txt** окажется список папок текущей директории. Причем, если этот файл не существовал, он будет создан, а если существовал — то перед записью полностью очистится. Чтобы содержимое файла не стерлось, а новая запись добавилась к предыдущим, надо просто использовать вместо одинарного знака двойной, то есть **>>**.

Таким способом очень удобно вести системные логи — записывать в специальный файл результат работы всех запускавшихся программ. Эта возможность будет особо полезна для системных администраторов. Да и в юзерском хозяйстве часто пригождается.

Существует еще один символ переназначения: **<**. В противоположность предыдущей директиве, он сообщает команде не куда отправить результат своей работы, а откуда принимать. Пример. Вы очень часто пользуетесь какой-то составной командой с кучей параметров. Надоело каждый раз набивать ее? Просто запишите все эти ключи и параметры в файл, а потом вам придется только набрать саму команду и имя файла вот так: `команда <источник`. Так можно автоматизировать некоторые действия.

Теперь перейдем к командам конвейерной обработки. Все эти команды пишутся после основной команды и всех ее параметров и начинаются с символа **|** (вертикальная черта). Их суть состоит в том, что все результаты работы предыдущей программы передаются на конвейерную обработку следующей.

Самый наглядный пример — команда **|more**. Она организует постраничный вывод на экран информации, переданной ей предыдущей программой. Команда будет очень полезна в сочетании с теми командами, для которых не действует ключ **/p**.

Конвейерную обработку можно производить не какими-то специальными командами, а абсолютно любыми. И всегда первая программа передает результат своей работы следующей. Это уже элементы программирования. Конструкция `dir |sort` выведет на экран список всех папок, отсортированный по алфавиту. Разные команды и конструкции можно объединять. Возможна такая строка: `find "abc" |sort >prn`. Как вы думаете, что сделает эта команда? Она найдет все файлы в текущей папке, в которых встречается строка "abc", отсортирует их по алфавиту и полученный список распечатает. Обратите внимание: данные как бы по эстафете передаются от одной команды к другой. Кто-то еще сомневается в наличии у "забытого DOS" мощных возможностей?!

Основные хитрости DOS мы разобрали, а теперь перейдем к самому интересному — к программированию.

Что нам стоит дом построить?

Давайте создадим простейший скрипт. Допустим, у вас есть какой-то вордовский текст, с которым вы часто работаете. Чтобы каждый раз не открывать Word и не загружать в него требуемый файл (который еще и найти надо), можно создать простенький скрипт, который будет выполнять все это за нас, и поместить его на рабочий стол.

Откройте "Блокнот" и напишите такую строчку: **c:\Program files\Microsoft Office\Office\winword.exe c:\mytext.doc**.

Естественно, на месте первого пути должен стоять путь до исполняемого файла Word (хотя я написал самый распространенный вариант), а на месте второго пути — путь до вашего документа. Теперь сохраните полученный файл на рабочий стол с каким-нибудь понятным именем. А теперь просто измените расширение файла с **.txt** на **.bat**. Запустите файл. Загрузился Word, а в нем автоматически открылся ваш документ. Теперь этим скриптом можно пользоваться всегда. Просто, быстро и удобно.

В bat-файле можно последовательно писать любые команды DOS. Например, элементарную команду форматирования можно оформить следующим образом:

```
@echo off
@echo Создаем загрузочную дискету...
format a: /S
@echo Загрузочная дискета создана
```

```
a.bat - Блокнот
Файл  Правка  Поиск  Справка
choice /c:TOSW Что бы сегодня запустить: Тетрис (T), Operation Flashpoint (O), Serios Sam (S), Word (W)
if errorlevel 4 goto word
if errorlevel 3 goto sam
if errorlevel 2 goto operation
if errorlevel 1 goto tetris
:tetris
c:\games\tetris\tetris.exe
goto end
:operation
c:\games\Flashpoint\OperationFlashpoint.exe
goto end
:sam
c:\games\Sam\Bin\SeriousSam.exe
goto end
:word
c:\Program files\Microsoft Office\Office\winword.exe
goto end
:end
```

▲ **Самое удобное средство для редактирования bat-файлов — "Блокнот".**

Основной объект программирования в DOS — это bat-файлы. Если говорить современным языком (помню, учителя информатики их так называли...), это обычные скрипты, которые автоматизируют некоторые рутинные операции. Любым таким скриптом можно запустить программу и из-под DOS, и из-под Windows. Они представляют собой обычные текстовые файлы с расширением **.bat**. Вы можете создать этих файлов сколько угодно и использовать их по своему усмотрению. Но обычно с их помощью делаются какие-то сложные операции. Например, с файловой системой. Операции, которые вручную делать долго и нудно. Практика показала, что создавать и редактировать командные скрипты все-таки удобнее из-под Windows, чем из-под DOS. И делать это лучше в обычном **"Блокноте"**. А посему закройте DOS-окно и откройте "Блокнот".

По структуре скрипт для DOS (который, как я уже говорил, может легко применяться в Windows) очень похож на **Basic**. Каждая команда пишется на новой строчке. Команда обычно состоит из собственно командного слова, параметров и различных приставок через пробелы. Внимание! Все команды, которые пишутся в bat-файле, — стандартные команды DOS. Ничего нового или специального там нет.

Перед вами удобный скрипт для создания загрузочной дискеты. Давайте рассмотрим его по строчкам. Первая строчка отключает вывод лишних сообщений. Это очень полезная команда. Помните, я советовал поставить в конце каждой строчки в **autoexec.bat** приставку **>nul**? Если поставить в самом начале этого файла **@echo off**, эффект будет тот же. Команда **@echo** служит для вывода на экран текстовых сообщений. Например, мы выводим пояснения текущих действий во второй и четвертой строчках. А третья строчка — собственно команда форматирования с переносом на дискету системных файлов (за это отвечает ключ **/S**). Удобно, не правда ли?

Есть еще одна замечательная возможность — косвенное указание команд и параметров. Предположим, нам необходимо получить скрипт, который удалял бы в текущей папке все файлы с заданным расширением. Причем расширения могут быть самыми разными. Не создавать же сотню командных файлов для удаления каждого типа файлов. Но это и не нужно. Достаточно один раз написать команду удаления файла, а в качестве расширения файла указать символ подстановки значения в качестве параметра. Ведь наш скрипт — почти программа. А значит, и его можно вызвать с параметром. Так почему бы не вызывать скрипт с параметром-типом

файлов для удаления. Например, вздумав одним махом удалить все текстовые файлы, можно было бы просто написать **script.bat txt**. Как видите, определение **txt** является в данном случае параметром, который передается в наш скрипт.

Все это, конечно, хорошо, только вот как этот параметр принять и обработать внутри скрипта? Очень просто. Можно использовать символ подстановки **%1**. Перед запуском скрипта этот **%1** автоматически будет заменен на наш параметр везде в тексте скрипта, где встретится. Если требуется не один, а более входных параметров, можно писать **%2**, **%3**, ну и так далее. Посмотрим, каким же окажется наш скрипт на деле. Он будет состоять всего из одной короткой строчки:

```
del *.%1
```

Команда **del**, я думаю, всем знакома. В качестве параметра у нее — маска всех файлов с любыми именами и расширениями, соответствующими текущему значению **%1**. Если мы вызовем скрипт **script.bat txt**, то вместо **%1** подставится **txt**, и скрипт превратится в:

```
del *.txt
```

Результатом выполнения этой команды будет удаление всех файлов с расширением .txt. Возможность подстановки не ограничивается только параметрами команд. Можно подставлять целые команды и даже куски скриптов. Если в скрипте будет одна-единственная строчка **%1**, то любой параметр скрипта будет автоматически обработан как команда. Если после имени скрипта мы напишем имя программы, она запустится. И так далее. Область применения этой возможности обширна. Именно такие вещи и делают скриптовый язык гибким.

Но возможности bat-файлов не ограничиваются простым последовательным выполнением команд и подстановок. Они обладают развитой системой команд, подобной тому же самому **Basic**.

Давайте теперь создадим скрипт посложнее. Например, нам хочется по двойному клику на иконку рабочего стола вызывать специальное текстовое меню, которое бы предлагало выбрать программу или игру для запуска. Ведь раз у нас есть возможность писать скрипты, зачем каждый раз для запуска любимой игры или программы тянуться в главное меню, а то и в "Мой компьютер"? Даже ярлыки на рабочем столе не спасают положение: вскоре их число становится таким, что найти там что-то — большая проблема. Решим проблему.

Нам требуется скрипт, который бы выводил на экран меню со списком наших любимых программ/игр и предлагал возможность выбора. Лучше всего, если бы нам не требовалось каждый раз нажимать Enter — просто нажать клавишу, соответствующую нужному варианту. Тогда запуск будет быстрым и удобным.

В этом нам поможет команда **choice**. Давайте посмотрим на текст скрипта.

```
choice /c:TOSW Что бы сегодня запустить: Тетрис (T), Operation Flashpoint (O), Serious Sam (S), Word (W)
 if errorlevel 4 goto word
 if errorlevel 3 goto sam
 if errorlevel 2 goto operation
 if errorlevel 1 goto tetris
 :tetris
 c:\games\tetris\tetris.exe
 goto end
 :operation
 c:\games\Flashpoint\OperationFlashpoint.exe
 goto end
 :sam
 c:\games\Sam\Bin\SeriousSam.exe
 goto end
 :word
 c:\Program files\Microsoft Office\Office\winword.exe
 goto end
 :end
```

```
a - CHOICE
C:\>choice /c:TOSW What to start: Tetris (T), Operation Flashpoint (O), Serios Sam (S), Word (W)
What to start: Tetris (T), Operation Flashpoint (O), Serios Sam (S), Word (W)[T,O,S,W]?_
```

▲ **Наше меню в действии.**

Вот и весь скрипт. Когда мы запустим его, на экране появится меню из четырех пунктов. Рядом с каждым пунктом в скобках указана соответствующая клавиша. Нам достаточно нажать эту клавишу, чтобы запустить ту или иную игру или программу.

А теперь давайте разберемся, как этот скрипт устроен.

Самая первая команда — **choice**. Она отвечает за вывод на экран вопроса и обработку ответов. После ключа **/c:** пишутся буквы — варианты ответа. Если пользователь в ответ на вопрос нажмет одну из этих букв (впрочем, там могут быть любые символы), переменная **errorlevel** приобретет значение, соответствующее номеру выбранного варианта. Обратите внимание, что текст вопроса пишется без знака вопроса — он автоматически будет подставлен в конце.

В переменной **errorlevel** сохранился выбранный пункт меню. Теперь его надо обработать. Для этого служит конструкция **if**. Это не что иное, как условие, которое проверяется на истинность. Если условие истинно, выполняется какое-то действие. Например, в первой строчке мы сравниваем значение **errorlevel** с **4** (этот номер соответствует пункту меню "Word"). Если значение совпадает (то есть пользователь выбрал именно этот пункт), выполняется команда **goto word**. Это команда перехода на метку. Метка служит для перехода в какую-то часть программы. Найдите строчку, где написано **:word**. Это и есть метка, на которую перескочит скрипт после выполнения команды. После метки будет выполняться команда запуска Word, а потом — снова переход на метку. На этот раз метка стоит в самом конце скрипта и ни на что не указывает. Скрипт кончается. Вот и весь принцип действия.

Чтобы вы лучше себе это уяснили, попробуем проследить реакцию скрипта на выбор, скажем, **Serious Sam**. Скрипт запускается, и на экран выводится меню. Мы нажимаем клавишу **S**, и в переменной **errorlevel** оказывается значение **3**. Два первых условия игнорируются, а третье срабатывает — и скрипт переходит на метку **:sam**. После метки идет команда запуска Serious Sam, он запускается, а скрипт по новой метке переходит в самый конец. Зачем нужен последний переход? Если бы его не было, скрипт бы пошел выполняться дальше и запустил бы еще и Word. А это нам совсем ни к чему.

И снова в бой...

Теперь, когда вы постигли многие премудрости программирования в DOS, можно коротко пробежаться по его специфическим возможностям.

— С помощью команды **call** можно из одного скрипта вызывать другой. В принципе, другой скрипт можно вызвать, просто запустив его как программу. Но команда **call** обеспечивает не только запуск другого скрипта, но и продолжение работы текущего скрипта после завершения вызванного. Только не стоит экспериментировать с рекурсивным вызовом скриптов. Это может привести к зависанию системы.

— С помощью команды **set** можно установить значения переменных окружения, а также задать собственные переменные. Например, можно изменить значение переменной **errorlevel**. Вызывается эта команда так: **set имя_переменной=значение**. Учтите, что значения могут быть только текстовыми.

— DOS может оперировать очень сложными символами масок. Знак вопроса заменяет один символ, звездочка — целую группу символов. Поэтому вполне возможна такая маска: **?a*c??.?h***. Маска ***.*** выделяет все файлы.

— Команда **device** загружает в память драйвер соответствующего устройства. Обычно эта команда не используется в скриптах — только в **config.sys**.

— Для установки значения некоторых переменных не нужна команда **set**. К таким переменным относятся **files** и **buffers**, которые отвечают за максимальное число одновременно открытых файлов и буферов.

— Когда надо организовать задержку перед каким-то действием (или когда выполнилось одно действие и готовится выполняться второе), можно использовать команду **pause**. Она приостанавливает работу скрипта и выводит на экран сообщение **"Нажмите любую клавишу..."**. Когда пользователь нажмет любую клавишу (помните бородатый анекдот про any key), выполнение скрипта продолжится.

— Одна из самых интересных возможностей DOS — создание загрузочных меню. С их помощью можно заставить мирно сосуществовать десятки операционных систем, автоматизировать некоторые операции и даже исправлять баги загрузки. Создаются загрузочные меню путем изменения файла **autoexec.bat**, который — суть скрипт.

Вот мы и рассмотрели основные возможности DOS в качестве мощного скриптового языка. Он надежней и удобней большинства скриптовых языков, которые массами бродят по Интернету. DOS незаслуженно забыт, но в новом свете обретает вторую жизнь. И этим стоит воспользоваться.

В одном из ближайших номеров "Мании" мы поговорим о скриптовых языках и конфигурационных файлах в играх. Оказывается, разработчики не придумывают свои скриптовые языки набум, а руководствуются некими общими основами. И узнав эти основы, вы сможете легко понять любой скриптовый язык в любой игре! Где это можно применить? Ну, например, при препарировании игры (киваю в сторону коллег-хирургов из **"Вскрытия"**) или при разработке мода. Кроме того, если вы решите писать собственную игру, вы узнаете, как создавать скриптовые языки так, чтобы потом не было мучительно больно (в области висков) за бесцельно потраченное время на разработку нежизнеспособного скрипта. ■


ТЫСЯЧИ ИГР
ТОННЫ ИНФОРМАЦИИ
ЛЕНТА НОВОСТЕЙ
ДЕМО-ВЕРСИИ
ВИДЕОРОЛИКИ
ПАТЧИ
КОДЫ
ТРЕЙНЕРЫ
ОБОИ БОЛЕЕ ЧЕМ
К 170 ИГРАМ
ОКОЛО ШЕСТИСОТ
РУКОВОДСТВ
И ПРОХОЖДЕНИЙ
МЫ ОБНОВЛЯЕМСЯ
ПОСТОЯННО
МЫ ЖДЕМ ВАС!
WWW.IGROMANIA.RU

Дядя Федор
fedor@igromania.ru

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Шейдер атака ATI

Компания ATI продолжает борьбу за рынок и анонсирует сразу три новых графических чипа. Первые два — Radeon 9000 и Radeon 9000 Pro — судя по тексту анонса, ориентированы на так называемую "mainstream" (ближайший по смыслу перевод — "массовую") покупательскую аудиторию. Примерная стоимость готовых решений на этих чипах должна составить в среднем $100-$140 президентов, а ближайшим конкурентом на рынке станет пресловутый GeForce4 MX. Вся прелесть названия Radeon 9000 (кодовое имя RV250) заключается в том, что по своей цене и производительности данная модель стоит на ступеньку ниже, чем Radeon 8500. Прототипом и основной идеей 9000 является попытка соединить в одном решении дешевизну и функциональность Radeon 7500 (RV200, который, по сути, есть Radeon "первый") с мощью и привлекательностью шейдеров. Общеизвестно, что именно отсутствие поддержки этой замечательной технологии является главным недостатком и анафемой GeForce4 MX, а также многих других перспективных и недорогих GPU. Краткий список характеристик Radeon 9000 и Radeon 9000 Pro выглядит следующим образом:

- Частота ядра: 250 МГц для 9000 и 275 МГц для 9000 Pro.
- Частота и тип памяти: 200 (400) МГц для 9000 и 275 (550) МГц в 9000 Pro 128 бит DDR SDRAM.
- Шейдеры: вершинные шейдеры версии 1.1 и пиксельные шейдеры 1.4.
- 6 текстур за проход и один текстурный блок на конвейере.
- 4 пиксельных конвейера.
- 2 CRTC и встроенный TV-Out.
- Филрейт: примерно 1100 млн. пикселей и порядка 1100 млн. текселей.
- Поддержка FSAA и N-patches (вспомните TRUFORM(tm)).
- Поддержка технологий SMARTSHADER(tm), HYDRAVISION(tm), FULLSTREAM(tm), TRUFORM(tm) и т.д.



В отличие от первых двух "анонсистов", третий новорожденный — чип Radeon 9700 (кодовое имя в пору беременности R300) — инженерной судьбой нацелен на честолюбивый рынок hi-end, и цена готовых решений на его основе составит в среднем 400 американских долларов. Впечатляющий список характеристик таков:

- Тактовая частота ядра — от 300 МГц.
- Количество транзисторов — более 110 млн.
- Технология производства — 0,15 мкм.
- Поддержка 256-битного интерфейса DDR памяти.
- Частота памяти — от 300 МГц (600 МГц DDR), максимальный объем памяти — до 256 Мб.
- Поддержка пиксельных и вершинных шейдеров версии 2.0.
- 8 пиксельных конвейеров и до 16 текстур за один проход.
- 4 параллельных блока вершинных шейдеров.
- FPPU — вычисления с плавающей точкой на всех стадиях работы с пиксельным шейдером.
- Поддержка шины AGP 8x (будет также выпускаться в исполнении для AGP 4x).
- Два интегрированных контроллера CRTC.



- Два интегрированных 400 МГц RAMDAC и ТВ-выход с поддержкой HDTV до 1024 x 768.
- Поддержка карт замещения.
- Поддержка технологий SMOOTHVISION 2.0(tm), HYPERZ III(tm), SMARTSHADER 2.0(tm), VIDEOSHADER 2.0(tm) и т.д.
- Поддержка DirectX 9.
- Примерная рекомендованная производителем цена за плату с 128 Мб DDR памяти, DVI-I, VGA и TV-Out — $399.

Иерархический расклад линейки Radeon после всего вышесказанного можно построить следующим образом:

mainstream —	Radeon 9000 и Radeon 9000 Pro
professional —	Radeon 8500 и Radeon 8500 LE
hi-end —	Radeon 9700 и, вероятно, в скором времени Radeon 9700 LE.

Интернет-табуретка

Рабочее место рядового среднестатистического интернетчика по сложившейся традиции принято оформлять в виде помойки Митинского радиорынка. Дизайн состоит из недоеденных бутербродов, разнокалиберных никогда не мытых чашек-кружек-ложек, пустых пачек из-под чипсов/сигарет, копченой пепельницы с радиусом живописно разбросанных бычков и, конечно же, из многочисленных "голых" компакт-дисков и трехдюймовых дискет. В такой и только такой обстановке способен выжить отечественный хардкорный компьютерщик, и помешать ему сможет только компания Snowcrash.



Которая предложила принципиально новый подход к построению гнезда интернет-серфера. Ее кресло Netsurfer сочетает в себе все лучшие и самые оригинальные технологии табуретко-подставко-и-вероятно-унитазо-строения. Такие как симуляция посадочного места гоночной машины, регуляторы высоты, специальные амортизаторы и еще черт знает что, без чего не сможет жить человек третьего тысячелетия. Любуйтесь на картинку и пилите табуретку.

Некусачий PDA

Традиционно дорогая и прижимистая компания Sony выпускает в свет новую модель КПК линейки Clie с рекордно низкой ценой в 150 долларов. Называется новинка Clie PEG-SL10, и в продаже она появится уже этой осенью.

Тактико-технические характеристики PDA выглядят достаточно привлекательно и значительно превосходят ближайшего "бюджетного" конкурента Palm m100 и m125. Помимо оригинального "неформатного" монохромного дисплея с разрешением 320x320 точек, модель PEG-SL10 укомплектована процессором DragonBall VZ с частотой 33 МГц, 8 Мб памяти (и еще 4 Мб флэш), традиционным слотом Memory Stick, операционной системой Palm OS 4.1, USB интерфейсом с настольным ПК и набором ПО для просмотра и редактирования файлов формата MS Word/MS Excel.



В дополнение хочется также упомянуть о снижении цен на модели Sony Clie T615C (ранее $400, ныне $300) и Clie S360 (снижена с $200 до $180). Судя по всему, маркетинговые тигры компании намерены по осени отгрызть от своего главного конкурента Palm небольшой, но сочный филей рынка недорогих КПК.

Флэш-гибрид MuVo

Компания Creative решила объединить в одно два популярных цифровых устройства, первое из которых — традиционный MP3-плеер, а второе — недавно ставший популярным у компьютерных фетишистов USB брелок с флэш-памятью. Получившееся устройство назвали NOMAD MuVo, что расшифровывается как "Music Voyage", по-русски "музыкальный вояж".

Конструктивно (см. фото) плеер может разбираться на две части, одна из которых автоматически становиться флэш-брелком, а вторая, очевидно, просто прячется на время в карман. Все это легообразное великолепие в собранном виде имеет габариты 73x15x35 мм при весе 28 г. Плеер умеет проигрывать музыкальные композиции в стандарте MP3 и WMA,

а также может служить в качестве носителя для обычных файлов любых других форматов. По заявлению производителя, NOMAD MuVo обеспечивает отношение сигнал/шум 90 дБ при искажении гармоник не более 0,05%. Выходная мощность составляет 7 мВт (при подключенных наушниках).



Имеется две модификации плеера — с 64 Мб встроенной флэш-памяти (CNMV64) и 128 Мб (CNMV128). CNMV64 поступит в розничную продажу по цене 16000 иен ($137) уже этим летом или в начале осени.

Сила NVIDIA

Компания NVIDIA официально представила свое новое чипсетомикропроцессорное детище nForce2. Это набор системной логики, продолжающий славное дело интегрированного семейства nForce и предназначенный для построения материнских плат на платформе AMD Socket A.

Вкратце характеристики "n-силовой установки" таковы:

- Полная поддержка DDR памяти, включая пока еще экзотичную DDR400.
- Встроенное видео на основе GPU NV17, более известного как GeForce4 MX, поддерживаются все функции оригинального чипа, включая Accuview Antialiasing, Video Processing Engine (VPE, аппаратное DVD декодирование, HDTV процессор.
- Разъем AGP 8X для подключения внешних видеокарт и возможностью установки фирменного DVI/TV Riser Card, добавляющего в систему цифровой DVI и ТВ выходы.



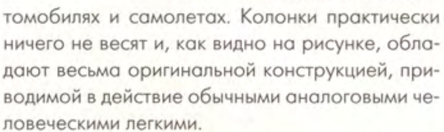
- Встроенные сетевые возможности позволяют подключаться как к традиционным локальным сетям, так и к модерновым WAN (Wide Area Network — технология построения сетей, обеспечивающая передачу разнообразной информации; в одной сети можно передавать одновременно данные, голос, факс, видео).
- Для подключения внешней периферии предусмотрено шесть портов USB 2.0 и три порта FireWire (он же IEEE1394a).
- Интегрированное аудио с полноценной поддержкой Dolby Digital 5.1.

На данный момент практически все знатные заводчики материнских плат анонсировали продукты на основе nForce2. Среди них: Abit, ABS, Alienware, Aopen, ASUSTeK, Atlas Micro, Chaintech, Epox, HyperSonic, Leadtek, MSI, Shuttle Computer, Soltek, Totally Awesome и Vicious PC.

Добавим, что представленные данные относятся ко всему семейству nForce2 в целом. В дальнейшем следует ожидать появления конкретных моделей чипсета, включающих в себя те или иные возможности.

Надуй акустику в дорогу





Свежую струю в технологии построения акустических систем вносит компания Pioneer. Ее инновационные динамики PCR-50L/W представляют собой переносное надувное (!) устройство, предназначенное для использования в автомобилях и самолетах. Колонки практически ничего не весят и, как видно на рисунке, обладают весьма оригинальной конструкцией, приводимой в действие обычными аналоговыми человеческими легкими.

Кстати, Pioneer уже не в первый раз предлагает своим клиентам комплекты надувной акустики. На счету компании динамик в форме подушек — Music Pillow, динамик для ванной Happy Aqua и даже бумажный динамик непонятного мне лично принципа действия. Увы, более подробной информации о характеристиках, цене и доступности этих оригинальных устройств пока не поступало.

MP3-плеер в трусах



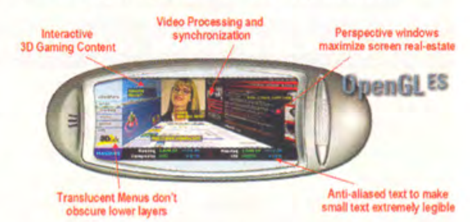
Компания Infineon Technologies, в узких играх известная как пропагандист и дизайнер "одежды третьего тысячелетия", изобрела электронный модуль, который может быть встроен в одежду посредством специальных проводящих волокон. Размер устройства — всего 3x3 см, и на его основе в ближайшем будущем планируется разработка интегрированных MP3-плееров, слуховых аппаратов и, вероятно, сотовых гарнитур.

Состоит модуль из контроллера (5x5 мм), батареи питания, мультимедийной платы, микрофона, наушников и сенсорного элемента управления. На данный момент точно известно, изобретение не боится воды, так как все проводники покрыты полиэстером (работает также как изолятор), и что у компании есть некоторые затруднения с реализацией питания.

Себестоимость такого аудиоплеера "в ваших штанах" по примерным прикидкам составит сумму порядка 10 евро.

Трехмерный мобильник

Графический гигант Silicon Graphics Inc. и известный производитель мобильных телефонов компания Nokia решили объединить свои усилия на почве взращивания и удобрения нового стандарта трехмерной графики. По условиям соглашения непосредственно разработкой займется компания Khronos Group, на счету которой уже два программных интерфейса OpenML и OpenGL ES. В основу нового API ляжет именно OpenGL ES (Embedded System), специально предназначенный для встраиваемых систем и промышленных терминалов.



Будущий стандарт обещает быть полностью совместимым с OpenGL 2.0 и виртуальной Java машиной J2ME. После подписания соглашения Nokia и SGI смогут портировать на мобильные телефоны практически любые приложения, основанные на "старшем" OpenGL.

Фотокамеры-дистрофики от Casio



Компания Casio представила две новых модели цифровых фотокамер из новой серии Exilim. Основной отличительной чертой EX-S1 и EX-M1 является их дистрофическая толщина, которая составляет всего полдюйма или 11.3 мм. Остальные габариты впечатляют меньше, однако тоже претендуют на звание "самых скромных" — это длина 88 мм, высота 55 мм и вес 86 грамм (без батареи и карточки памяти). Обе камеры оборудованы одномегапиксельной (точнее, 1.24 млн. пикселей) матрицей и способны делать фотографии с разрешением 640x480 или 1280x960 пикселей (при аппаратной интерполяции до 1600x1200). В качестве дополнительной приятной фишки имеется возможность снятия небольшого 30-секундного видеоролика с разрешением 320x240 пикселей. Модель EX-M1 оснащена функцией проигрывания MP3, возможностью записи звука и опцией видеоплеера на встроенном экране.

Список остальных характеристик таков:

- Встроенная флэш-память объемом 12 Мб.
- Возможность расширения памяти с помощью карт Secure Digital и Multimedia Card.
- Четырехкратное цифровое масштабирование.
- 1.6-дюймовый TFT экран (с разрешением 354x240 пикселей) для просмотра отснятых кадров и видео.
- USB интерфейс для связи с настольным ПК.

На данный момент оба фотоаппарата можно заказать на официальном сайте Casio по цене $299.99 за EX-S1 и $349,99 за EX-M1. ■

Дмитрий Карасев
aka d0k
d0k@smtp.ru

ШЕСТЬ КРОНПРИНЦЕВ

**Они были не к месту и не ко времени.
Именно поэтому они и стали героями.**
Джордж Лукас "Звездные войны"

Популярный обзор грядущих видеоакселераторов

Данная статья посвящена краткому обзору преимуществ и недостатков грядущих видеоакселераторов массового потребительского рынка. Мы попытаемся рассмотреть основные тенденции и оригинальные идеи ближайшего будущего, оценить их принципиальную новизну, реальную эффективность и применимость.

На призрачный свет DirectX

Все рассмотренные видеоакселераторы обладают полной поддержкой интерфейса DirectX 8.1, а некоторые, из особо важных, — даже частичной поддержкой DirectX 9. Рассмотрим основные функции этих интерфейсов поподробнее, дабы понять — нужны ли реально они рядовому потребителю, или же нас ожидает очередной марш-бросок в погоне за мертвыми технологиями.

Выход на рынок DirectX 8 стал своего рода "революцией жанра". Поступательное развитие этого интерфейса сменилось резким всплеском — новый DX8 обзавелся поддержкой вершинных и пиксельных шейдеров.

На всякий пожарный постараемся предупредить возможный вопрос. Шейдер — это программа, использующая набор специальных программируемых **регистров** (ячеек памяти) видеоакселераторов для аппаратного создания графических спецэффектов. Шейдеры по области их применения подразделяются на вершинные и пиксельные. Первые дают более широкие возможности по аппаратному ускорению расчета и обработки вершин полигонов. Набор команд вершинного шейдера — 127 инструкций. За такт выполняется примерно одна инструкция. Основные (но далеко не все) возможности:

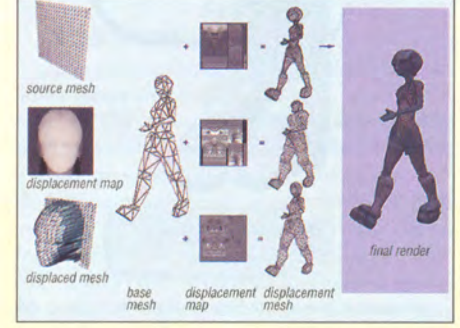


- эффект движения — высокореалистичный эффект "смазанности" у быстродвижущихся объектов — смещаются вершины полигонов;
- неограниченное количество источников света — отныне оно ограничено только аппаратными возможностями видеоакселератора;
- плавный морфинг — перетекание одного трехмерного объекта в другой с ступенчатым изменением расположения вершин;
- многослойный туман — снизу погуще, сверху попрозрачней. Хоть коктейли мешай.

Пиксельные шейдеры дают более широкие возможности по обработке непосредственно самих пикселей. Пиксельный шейдер содержит 8 инструкций, основные из которых:

- модели освещенности — позволяют освещать даже отдельные пиксели;
- точные тени — тени образуются даже от малейших неровностей поверхности;
- сечение плоскостями любой конфигурации — долой угловатые кубоподобные объекты, даешь реалистичность;
- микрополигоны — при создании эффектов взрыва, дождя, дыма одновременно обрабатываются тысячи микрочастиц. По новой технологии на микрочастицу требуется не 2 полигона, как раньше, а фактически "полполигона", то есть скорость обработки увеличивается в 4 раза!

Некоторые из новых акселераторов поддерживают самое интересное нововведение грядущего DirectX 9 — технологию Displacement mapping. Эта технология, по сути, — сильно улучшенный потомок Bump mapping, позволяющий создавать карты высот для текстур. При наложении высотной карты на текстуру получается изображение, максимально приближенное к реальности.



Применение данной технологии к моделям игроков и монстров дает отличный сглаживающий эффект — модели приобретают объем и рельефность, и, думается мне, совсем недолго нам осталось до появления на свет Божий совершенно неотличимых от реальности компьютерных персонажей. ("Displacement mapping рождает чудовищ" (c) d0k).

Помимо этого, DirectX 9 поддерживает новый формат отображения цвета — RGBA, в котором для кодирования каждого цвета используется 10 бит. Количество отображаемых цветов в новом формате зашкаливает за все разумные пределы — периодически даже возникает сомнение, что наш с вами аналоговый зрачок сможет их все воспринять.

Поддержкой DX9 обладают далеко не все претенденты на звание **карты-2002** — время этого стандарта еще не пришло, но шаги будущего уже слышны и ощутимы. Закончив с теорией, перейдем к тем продуктам, которые осмелились бросить вызов грандам индустрии. Пойдем, как водится, дорогой от дешевого — к дорогому.

Permedia P10

Давным-давно так повелось, что есть продукты "для нормальных людей", а есть — для профессионалов. Рынок графических акселераторов здесь — не исключение. Долгие годы на рынке решений для создания 3D-графики существует широко известная в узких кругах фирма 3D Labs. Она отметилась выпуском целой серии видеоакселераторов, ориентированных исключительно на рынок графических станций.

Путь на рынок массовых решений для Permedia был закрыт — продукты были слишком дорогими и разрабатывались только под OpenGL. Поддержка DirectX присутствовала лишь номинально. Но время пришло, и фирма решила развернуться лицом к массам. Был представлен новый ускоритель, ориентированный преимущественно на профессиональный рынок, но с нормальными драйверами DirectX. Продвигать новый продукт на рынок взялась небезызвестная Creative (которая, собственно, недавно приобрела 3D Labs).

Permedia P10 — чип в своем роде революционный. Революционность его заключается в том, что он целиком и полностью перепрограммируемый и масштабируемый. То есть, в отличие от шейдеров других видеоакселераторов, в P10 перепрограммируются не специальные, а **все** регистры, что позволяет создавать на его базе абсолютно уникальные спецэффекты. Для написания новых программ используется собственный язык, в чем-то похожий на C++.

Масштабируемость нового чипа заключается в том, что плата может эмулировать работу нескольких графических процессоров. И обработка изображения будет распараллеливаться между ними. Для графического процессора придумано даже новое наименование — **VPU — Visual Processing Unit**, в отличии от старых GPU — Graphics Processor Unit.

Архитектура позволяет чипу виртуально адресовать до (...фанфары...) 16 Гб видеопамяти! Вот это, как говорится, наш размерчик.

Но эти возможности скорее ориентированы на профессионала, а для пользователя остаются наиболее важными следующие характеристики:

- частота ядра: 250 МГц;
- частота памяти: 300 МГц;
- обрабатывает до 8 текстур за такт.



Помимо вышеперечисленного, новый чип поддерживает 8x-сглаживание и часть функций DirectX 9. А также, единственный среди потребительских карт, он "держит" абсолютно все функции нового OpenGL 2.0. Очень интересный и загадочный чип — так как про него известно почти все, кроме цены. Если она будет приемлемой, то P10 сможет на равных побороться с завсегдатаями потребительского сектора графического рынка.

SiS Xabre

Следующим претендентом на наши деньги стала фирма **SiS**, совместно с компанией **Triplex** представившая на суд общественности целую линейку видеокарт **SiS Xabre** (в переводе — **"сабля"**), ранее известную как **SiS 330**. Девизом новой линейки стал лозунг: **8x8**. Имеется в виду поддержка новым семейством функций **DirectX 8.1** и интерфейса **AGP 8x** (см. **"Игромания" №6'2002**, статья ***"Восьмая скорость света"***). Карта программно эмулирует вершинные шейдеры версии 1.3 и содержит "натуральную" аппаратную поддержку пиксельных шейдеров. В комплекте с новыми чипсетами от **SiS** новая графическая линейка способна серьезно изменить положение дел на рынке.

Семейство **Xabre** состоит из четырех видеокарт: **Xabre 80 (SiS 328)**; **Xabre 200 (SiS 332)**; **Xabre 400 (SiS 334)**; **Xabre 600 (SiS 336)**. Младшая карточка линейки должна вытеснить с рынка "засидевшийся" там **GeForce 2MX**, а **Xabre 600** позиционируется, как прямой конкурент **Radeon 8500** и **GeForce4 Ti**.

Характеристики новых видеокарт представлены в таблице.

Все видеокарты семейства содержат суперсовременное ядро — 4 (!) графических конвейера с **двумя** блоками текстурирования в каждом. В результате **Xabre** способен обрабатывать до 8 текстур за проход, что **вдвое** превышает возможности **GeForce4** и **Radeon 8500**, а также нового **Savage XP**.

Кроме весьма и весьма прогрессивной 3D-части, новый чип обладает возможностями по аппаратному ускорению видео и может выводить изображение на два монитора и телевизор, что делает его пригодным не только для игровых, но и для деловых задач.



О выпуске карт на новом чипсете заявил целый ряд крупнейших производителей: **Gigabyte**, **PowerColor**, **Elitegroup** и **CP Technology**, **Chaintech**, **Aopen** и, разумеется, **Triplex**. На западном рынке видеоакселераторы **Xabre 400** уже появились. **Xabre 600** ожидается к концу лета. Цена плат довольно привлекательная — порядка **100** долларов за видеоплату на **Xabre 400** и предположительно **$200-250** за **Xabre 600**.

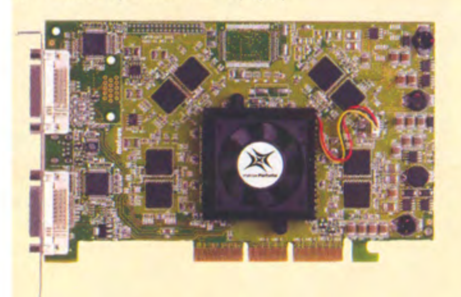
Первые образцы карт на чипе **Xabre 400** уже попали в цепкие лапки западных "мастеров железных дел". По результатам тестирований в обычных приложениях на материнской плате только с **AGP4x** (то есть с урезанными возможностями), новый чип держится наравне с **GeForce4 MX440**. А в приложениях, написанных под **DirectX 8.1**, ему удалось обойти **MX440** в среднем на **10-15** процентов!

Дело тормозят сырые драйверы с заблокированными настройками. Из-за этой блокировки становится невозможной регулировка соотношения "скорость-качество". В итоге новые карты дают весьма нечеткое изображение в **3D**, что заставляет насторожиться. Надеюсь, в дальнейших версиях драйверов этот недостаток будет устранен, и они догонят по своему качеству железную часть.

Видеокарта	AGP	Частота ядра, MHz	Частота памяти, MHz	Скорость шины обмена с памятью, Гб/с
Xabre 80 (SiS 328)	4x	200	166	2,7
Xabre 200 (SiS 332)	8x	200	400	6,4
Xabre 400 (SiS 334)	8x	250	500	8
Xabre 600 (SiS 336	8x	300	600	9,6

Matrox Parhelia

Вот уж от кого никто уже ничего не ожидал — так это от **Matrox**. А старый добрый "матрац" взял вдруг да и представил после долгого затишья новый видеопроцессор — **Parhelia 512** (в переводе **"ложное солнце"** — эффект преломления лучей в атмосфере).



Детище **Matrox**, помимо поддержки всех функций **DX8.1**, поддерживает также и основные функции **DirectX 9** — такие как **Displacement mapping** и **10**-битный цвет, а также новый **DX9**-стандарт вершинных шейдеров — **2.0**. Пиксельные шейдеры поддерживаются только в версии **1.3** (из **DX8**).

Основные технические характеристики нового чипа: частота ядра — **250** МГц, частота памяти — **325** МГц, что при **256**-битной шине обмена с памятью дает пропускную способность в **20** Гб/с. На борту новая видеокарта может нести до **256** Мб видеопамяти. Благодаря быстрой шине обмена появилась **реальная** (а не **заявленная**, как в **GeForce4** и **Radeon 8500**) возможность использования больших текстур **256x256** без особых потерь в производительности.

Новый чип содержит **4** конвейера с возможностью обработки до **4** текстур за проход. За такт работы новый чип обрабатывает **16** текстур — минимальное требование для **DirectX9**-совместимых видеокарт. Поддерживается **8x**-антиалиазинг без потери производительности. Максимально поддерживаемое сглаживание — **16x FSAA**. **Matrox** помимо традиционной технологии сглаживания использовала новую технологию граничного сглаживания **(FSAA)**.

При **FSAA** сглаживанию подвергается не вся трехмерная сцена, а лишь границы полигонов — уменьшается нагрузка на шину памяти при отличном качестве. Пока к новой технологии есть только одно замечание — определение границ полигонов не во всех программах происходит корректно. Поэтому **FSAA** может быть отключена. С появлением новых программ проблема должна исчезнуть — возможность фрагментного сглаживания включена в грядущий **DirectX 9**.





Помимо чисто **3D**-функций, новая видеокарточка поддерживает вывод изображения на **3** монитора, что позволяет создать "эффект погружения" в играх. В **Unreal 2002**, к примеру, это дает угол зрения практически в **180** градусов. Мне думается, что особенно зрелищно новая технология будет смотреться в разного рода авиасимуляторах — эффект присутствия обеспечен.

Также наличествует аппаратное ускорение видео, встроенный **ТВ**-выход и — внимание! — аппаратное сглаживание экранных шрифтов.

Видеокарты на новом чипсете планирует выпускать только **Matrox**. Этот факт гарантирует отличное качество продукта, однако может не в лучшую сторону сказаться на цене. Видеокарта с **128** Мб **DDR**-памяти на Западе стоит **399** долларов. Первые видеокарты, по нашим сведениям, уже поступили в продажу.

Результаты тестирований западных коллег пока неутешительны — никакого превосходства над **GeForce4** в существующих приложениях при более высокой цене. Но дело, скорее всего, в "сырых" драйверах. Мы надеемся, что новый продукт покажет себя в грядущих **DirectX 9** приложениях.



Microsoft's Flight Simulator 2002



Id Software™'s Quake III Arena™



ATI R300

Сложившейся с NV30 ситуацией надо бы воспользоваться вечно догоняющей **ATI**, но ее чип **R300** пока тоже официально не представлен. С ним приключилась вообще полуанекдотическая история — на **Comtex'2002** были продемонстрированы первые материнки на чипсете **VIA KT400** с поддержкой **AGP8x**. Пытливым глазом журналистов в них были замечены легко узнаваемые карты **ATI R300**, до сих пор даже не представленные прессе. На следующий день платы таинственным образом исчезли...

Использование уже работающих экземпляров новой видеокарты убедительно говорит о том, что инженерные работы над чипом уже закончены и ATI выжидает подходящего момента для графического удара по карманам толстосумов. Поэтому новый чип покрыт не меньшей пеленой тумана, чем детище **NVIDIA**. Вот все, что удалось разузнать:

- частота ядра: **250** МГц;
- частота памяти: **350** МГц;
- графическая часть: **8** конвейеров по **2** текстурных блока в каждом;
- архитектура ядра: **512** бит.

Новый чип, как и его грядущие конкуренты, поддерживает **256**-битную шину обмена с памятью. Теоретическая скорость передачи данных в видеопамять — **20** Гб/с. Как и другие претенденты на логотип "совместимо с **DX9**", чип обрабатывает **16** текстур за такт. Ядром поддерживаются абсолютно все функции будущего интерфейса.



Для уменьшения нагрева **ATI** впервые в индустрии применила для изготовления **8**-слойный текстолит. Тепловые характеристики обещают быть просто великолепными, но вот цена **R300** от этого нововведения может оказаться тоже весьма немалой. Искусство требует жертв. Первые платы на новом чипе планируются к выпуску в районе **сентября-октября** месяца. Предварительная цена — неизвестна.

SiS Savage XP

Пришла радость откуда не ждали — перепорхнувшая под широкое крылышко **VIA**, некогда известная своими **low-end** акселераторами, **S3** решила напомнить о себе. Судя по всему, ей это удастся. На рынок выходит модернизированный **Zoetrope** — под новым названием. Ядро **Zoetrope** до этого применялось лишь в интегрированных решениях для ноутбуков и не было известно широкому пользователю.

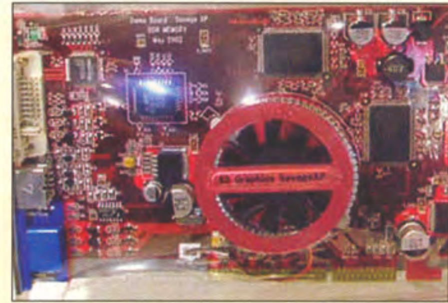
Теперь новый графический чип с заявленной аппаратной поддержкой всех функций **DirectX 8** метит ни много ни мало, а в прямые конкуренты **GeForce4 MX440** и **Radeon 7500**. Основные характеристики чипа (частоты пока неизвестны):

- **два** пиксельных конвейера с **двумя** текстурными блоками на каждый;
- аппаратный **T&L** — конвейер;
- поддержка **128**-битной **DDR SDRAM**;
- до **128 Мб DDR SDRAM**;
- режим **DuoView+** (вывод изображения на **2** монитора), **ТВ-выход**.

Скорость обмена с видеопамятью составляет **5,2 Гб/с**, что очень неплохо для сегодняшних видеокарт. Хотя **128**-битная шина уже постепенно уходит с рынка, уступая место **256**-битной.

По заявленным спецификациям трудно делать какие-либо выводы о реальной производительности нового графического процессора, но, надо думать, что она окажется на приемлемом уровне.

Одно можно сказать точно: при цене за чип в **15** долларов видеокарта с поддержкой практически всех современных функций и **128** Мб видеопамяти найдет своего покупателя — рынок **low-end** уже готовится к переделу собственности (об этом говорит неизменно падающая популярность





GeForce2 MX). О выпуске видеоплат на базе нового чипа объявили **Gigabyte**, **Abit**, **Palit** и другие.

Первую карту на новом чипе — **Tachyon G3300** — представила фирма **Tyan**, доселе известная лишь как производитель серверных материнок. Серийный выпуск запланирован на **июль-август** этого года.

GeForce5

Пришла пора поговорить о нынешнем "царе горы" — всемогущей **NVIDIA**. Видимо, решив, что рынок еще не созрел для новых продуктов, графический гигант заострил свое внимание на чипсетах для материнских плат. По поступившей совсем недавно информации, новый ускоритель под кодовым названием **NV30** задерживается, и будет показан не ранее четвертого квартала текущего года.

У конкурентов есть время для того, чтобы "отобрать" у **NVIDIA** солидный кусок рынка. Информации о **NV30** пока слишком мало. Новый графический процессор либо очень строго засекречен, либо просто пока не доделан даже в виде инженерного образца.

Вот те малые крохи, которые все-таки удалось выудить:

- частота ядра: **315** МГц;
- память: **DDR**, работающая на частоте **322** МГц;
- архитектура: **512** бит!
- графическое ядро: **6** конвейеров.

Новый графический чип будет поддерживать сглаживание **10x** без существенной потери в скорости. Также обещают новый механизм анизотропной фильтрации по **128** точкам без потери в производительности (только верится в это что-то с трудом). Все это чудо можно будет наблюдать на **2** мониторах.

По предположениям, новый чип будет поддерживать также **AGP 8x** и **DirectX 9**. Если эти



предположения не оправдаются (поддержку **AGP8x**, к примеру, **NVIDIA** обещала еще в **GeForce4**), то новый чип просто затеряется на фоне своих конкурентов — а этого **NVIDIA** может и не пережить. Поживем — увидим, продукт обещает быть интересным.

Выводы и сравнительные характеристики

Итак, что нас ждет, дамы и господа. А ждет нас долгий и мучительный конфликт "отцов и детей". Многие старые фирмы решили вернуться на рынок акселераторов, куда их вряд ли пустят без боя их более удачливые конкуренты. Все новые решения ориентированы строго на свою рыночную нишу: **Savage XP** — на **low-end**, **Xabre** — на **low-end** — **middle-end**, все остальные — на маленький, но сверхприбыльный рынок **hi-end** акселераторов.

Раньше всех нас порадуют продукты на **Xabre 400** и **Savage XP**. Видеоакселератор от **SiS** кажется мне лично более подходящим по своим характеристикам, особенно в комплекте с материнскими платами от этой же фирмы. Он сможет удовлетворить взыскания практически всех "среднестатистических" пользователей, если драйвера будут вовремя обновляться и не будет никаких традиционных для семейства Savage проблем с совместимостью.

Тем, кто ценит качество изображения и навороченность, подойдут видеоплаты от **Matrox** — их конкурентоспособность сильно возрастет с появлением **DX9**-приложений. В будущем может помешать только неполная поддержка платой грядущего стандарта.

Остальным же читателям, решившим перепрыгнуть через "**восьмерку**" сразу к "**девятке**", нужно еще немного подождать — к концу года на рынок выйдут чипы от **ATI** и **NVIDIA** с полной поддержкой **DX9**. Вряд ли они обманут ваши ожидания. ■

	AGP	DirectX	OpenGL	Частота ядра, Мгц	Частота памяти	Скорость обмена с памятью	Число конвейеров	Текстурные блоки на конвейере	Текстур за такт	Вывод на несколько мониторов	Ожидаемая стоимость
Savage XP	4	8.0(?)	1.3	?	?	5.2	2	2	4	2	Пока неизвестна
Xabre 80	4	8.1	1.3	200	166	2.7	4	2	8	2	Пока неизвестна
Xabre 200	8	8.1	1.3	200	400	6.4	4	2	8	2	Пока неизвестна
Xabre 400	8	8.1	1.3	250	500	8 4	2	8	2		Порядка $100
Xabre 600	8	8.1	1.3	300	600	9.6	4	2	8	2	Порядка $200-250
Parhelia 512	4	8.1*	1.3	250	325	20	4	4	16	3	Порядка $400
NV30	8 (?)	9.0 (?)	1.3**	315	322	20	6	?	?	2	Пока неизвестна
R300	8	9.0	1.3**	250	350	20	8	2	16	2	Пока неизвестна
Permedia P10	4	8.1*	2.0	250	300	20	4	2	8	2	Пока неизвестна

* (част. 9.0) ** (част. 2.0)

Антон Логвинов
fx@igromania.ru

Цифровой аудиотеррор

Тестирование Creative Cambridge SoundWorks MegaWorks 510D

Как известно, все соседи плохие,
но верхние хуже других.
И единственный способ избавиться
от них — стать самым плохим.
Автор

Сегодня отец купил мне новые колонки!
Теперь всем конец!
Соседи, вешайтесь, подонки!
"Дискотека Авария".
Композиция "Х.Х.Х.И.Р.Х.Р"

Эра 5.1

Она уже давно наступила и штурмует последние бастионы пользовательского PC-рынка. И если еще совсем недавно набор 5.1 акустики служил украшением гарнитура для избранных, то нынче это вполне обычная вещица в геймерском арсенале. Конечно, речь не про нашу с вами родную матушку-Россию, а про верноподданных загнивающего капитализма, но, говоря об экспансии 5.1, мы в первую очередь имеем в виду тенденцию. А она ведет к тому, что вскоре даже фильмы по спутниковым каналам будут крутить в 5.1 (вот как раз собираются), не говоря уже о том, что Dolby Digital в играх — вопрос уже решенный. Пока, правда, только на X-Box, но после релиза Doom 3 и на нашу улицу придет праздник — папа Кармак обо всем уже позаботился.

Немалая, можно даже сказать основная заслуга в продвижении пользовательской (до $500) 5.1 акустики лежит на плечах всем известной фирмы Creative. Именно она, в сотрудничестве с Cambridge SoundWorks, несколько лет назад начала активную пропаганду 5.1 звука своими звуковыми картами и акустикой серии DTT (DeskTop Theatre). Тогда же появилась первая пользовательская цифровая акустика DTT3500, ставшая в итоге самой популярной в серии. Продукт был практически пределом мечтаний любого пользователя: отличное звучание (для данной ценовой категории), мощный сабвуфер в деревянном корпусе, дотошная комплектация (провода всех мастей, стойки для задних колонок, сменные цветные панельки) и, самое главное, — многофункциональный декодер/усилитель, который позволял подключить к комплекту практически любое звуковое устройство.

После выпуска семейства звуковых карт Audigy в Creative решили заменить морально устаревшую линейку новой. Но, как оказалось, акустики серии Creative Inspire (именно так называлось следующее за DeskTop Theatre поколение) практически ничем не отличались от оригинальной DTT, кроме более скудной комплектации, нового дизайна и наличия у декодера Inspire 5.1 Digital 5700 аппаратной поддержки DTS-дорожек. Этого оказалось явно недостаточно, чтобы публика в приступах эйфории начала активно выкидывать с балконов свои "устаревшие" DTT и сломя голову мчаться в магазин. Тогда Creative решили действовать кардинально и подкинуть покупателям гораздо более лакомый кусочек — Cambridge SoundWorks MegaWorks 510D.

Одежка

Итак, MegaWorks 510D — новая активная цифровая 5.1 акустика от Creative. Самая дорогая, самая мощная, самая большая, самая стильная — в общем, самая-самая и только для отцов. Естественно, о стильности не к ночи было упомянуто — еще раз приходится констатировать факт, что дизайнеры Creative не зря получают зарплату. Колонки не просто красивы — они настоящий шедевр дизайнерской мысли! Сабвуфер, издали подозрительно смахивающий на обыкновенную тумбу, тоже крайне удачен. Весь набор просто украшает собой рабочее место — приятно.

Комплектация продукта хоть и не дотягивает до былого великолепия DTT3500, но, в общем, оставляет положительное впечатление:

- 5 сателлитов с отдельными подставками;
- сабвуфер в деревянном корпусе;
- регулируемая подставка для центральной колонки;
- дистанционный проводной регулятор громкости;
- три кабеля длиной 3 м для фронтальных и центральной колонок;
- три кабеля длиной 5 м для тыловых колонок;
- тройной стереокабель для линейного входа;
- трехканальный цифровой кабель;
- маленькие резиновые прокладки;
- винты и заглушки (для крепления на стену);
- сетевой шнур;
- инструкция по эксплуатации.



▲ Как на параде!



▲ Предшественники MegaWorks

Огорчает лишь отсутствие стоек для тыловых колонок (они теперь продаются отдельно, на сайте Creative), а также метраж проводов — он нисколько не изменился со времен первых моделей, и его с трудом хватает, чтобы разнести колонки на нужное расстояние.

Система легко собирается примерно за 10-15 минут. Габариты всего набора выросли примерно в два раза по сравнению с DTT3500/Inspire5700, что не может не радовать.

Семейные данные

Основным отличием MegaWorks от предыдущих цифровых акустик Creative является отсутствие отдельного блока с декодером/усилителем (усилитель находится в одном корпусе с сабвуфером, как раньше это было в аналоговых акустиках от Creative). Это сильно ограничивает ее применение тесными рамками компьютера и CD/MP3-плееров, а также лишает возможности управлять звуком так, как вам вздумается (нельзя убавить центральный канал или прибавить тылы, когда это необходимо). Недостаток довольно серьезный, но есть и лекарство — о нем мы говорили в прошлом номере — это внешнее устройство Extigy. Умеючи работать в автономном режиме, оно поможет подключить к 510D гораздо больше различных

устройств (DVD/MD-плееры, игровые консоли и др.) без участия компьютера. Конечно, о полноценной замене блока той же Inspire 5700 речи не идет (опять же, управления звуком нет), но Extigy здесь будет очень кстати.



▲ Входы усилителя

Вообще, "цифровой" акустика названа лишь благодаря наличию у нее фирменного трехканального цифрового входа от Creative. Подчеркиваю: не стандартного девятиконтактного Digital DIN, принятого в индустрии, а фирменного. Такое решение легко понятно — стандартным Digital DIN обладают лишь карты Platinum, тогда как "фирменным" снабжены все. Впрочем, если у вас карта не от Creative, то не стоит расстраиваться — акустику можно подключить и по трем аналоговым входам (front, rear, center/subwoofer) и простому AUX.

Цифрой по звуку

Как утверждают представители Cambridge SoundWorks, при создании MegaWorks они использовали свои последние наработки из области прогрессивных акустических систем (это которые "за $1000"). В частности, хвалятся каким-то гибридным усилителем B.A.S.H., который, типа, умеет круто басить. Кстати, суммарная мощность системы составляет 500 Ватт: 5 сателлитов по 70 Ватт при уровне общих нелинейных искажений (THD) в 0,1% при 1 кГц и 150 Ватт сабвуфер при уровне общих нелинейных искажений в 0,3% при 100 Гц (так утверждают разработчики). Цифры впечатляют, особенно если вспомнить DTT3500/Inspire5700 с их сателлитами по 5 Ватт и сабвуфером на 30.

Что немаловажно, значения мощности указаны по стандарту RMS — многие производители любят рисовать невероятные значения мощности своих продуктов по стандарту PMPO. Подвох тут в том, что подобные измерения ничего конкретного не говорят (см. врезку). Хотя в нашем случае все тоже не совсем честно — Creative лукаво указывает мощности усилителей системы, а не самих колонок (оставим это на их совести).

Диапазон воспроизводимых частот также заявлен довольно неплохой — сателлиты 150Гц-18кГц, сабвуфер — 32Гц-150Гц. Увы, дотошно проверить верность данной информации мы не в состоянии по той простой причине, что не обладаем дорогостоящим оборудованием и специальной звукоизолированной комнатой. Отметим лишь, что обычно производители завышают подобные характеристики своих продуктов. Обычно, но не всегда...

Отношение сигнал/шум (SNR) тоже весьма и весьма хорошее для данного класса акустики — 95дБ. Но, опять же, это характеристики усилителя.

Кручу, верчу — звука хочу!

Ну да Бог с ними, с характеристиками — куда лучше проверить все в деле и выразить свою собственную субъективную точку зрения. В этом приятном занятии нам помогали карта Sb Live! Platinum 5.1 и набор акустики DTT3500.

Итак, первым делом мы закрутили DVD с фильмом Tomb Raider — знаем, кина тупая, но крайне эффективная для таких целей. Звук показался нам несколько приглушенным, но вместе с тем более насыщенным, нежели у DTT3500. Природа этого ясна — в приглушенности виноват программный декодинг DVD (он так и не смог превзойти аппаратный), а в насыщенности — более высокое качество колонок. В целом, при подключении аппаратного декодера (Extigy) все должно быть на 5+. Очень понравилась работа сабвуфера — четко и сильно. Вообще, единственное нарекание — все та же невозможность контролировать звук, уж очень хотелось нам прибавить тылы. Еще одна проблема, которая может создать дискомфорт при просмотре DVD, — это фонящий микрофон переводчика. Если DTT3500, пропуская через свой декодер, хоть как-то подавляет шумы, то MegaWorks, в силу его отсутствия, воспроизводит все как есть. Но это, естественно, проблемы конкретного диска.



Похоронив Лару Крофт в ее гробницах, мы перешли к музыке. Друг за другом полетели: Blind Guardian, Nightwish, Ария, Rammstein и другие. Тут нареканий и вовсе не было — только восхищение. Особенно четкостью работы сабвуфера. Стекла на балконе и соседи сверху очень хорошо это почувствовали. Самое удивительное, что уровень громкости при этом практически не превышал половины.

В играх Cambridge SoundWorks MegaWorks 510D показал себя молодцом — прекрасное позиционирование, все тот же четкий бас. Процесс планового отстрела врагов в Soldier of Fortune 2 стал еще более интерактивным и приятным, а подрыв БМП в Operation Flashpoint: Resistance и вовсе заставил трусливо задрожать все стекла в комнате! Кстати, в последнем объемный звук играет особую роль, особенно в мультиплеере — там нужно точно знать, откуда в тебя стреляют или уже стреляли, хе-хе. Что тут скажешь — EAX знает свое дело.

Выводы

В итоге имеем прекрасную акустическую систему. Ряд недостатков напрямую относится к отсутствию в комплекте отдельного декодера/усилителя, но, как уже говорилось, это без проблем лечится за определенную сумму. С другой стороны, сама акустика также далеко не дешева: $370 — достаточно серьезная сумма, а если к ней еще прибавить $150 за Extigy... Впрочем, все напрямую зависит от ваших потребностей.

P.S. Искренне завидую тому счастливчику, что получит столь драгоценную вещицу, заняв первое место в конкурсе по Heroes of Might and Magic IV. И вообще, может, взять мне да и поучаствовать в конкурсе анонимно...

P.P.S. Перед приобретением удостоверьтесь, что среди ваших соседей нет особо раздражительных личностей, вроде Ганнибала Лектора, Чикатило, Джека Потрошителя и Чарли Мэнсона... И еще, лучше научитесь ложиться спать раньше 22:00, иначе сосед сверху будет у вас частым гостем и отнюдь не на чашечку чая "Беседа" — неоднократно проверено горьким опытом. ■

*Наши благодарности восточно-европейскому представительству **Creative Labs** в Варшаве (**www.europe.creative.com**) за предоставленную комплектацию акустики* Cambridge SoundWorks MegaWorks 510D.



CREATIVE®

Слэнг аудиотеррористов

THD (Total Harmonic Distortion) — весьма условная оценка общих нелинейных искажений. Дело в том, что результаты измерений усредняются и, как результат, даже по-разному звучащая акустика может иметь одинаковый THD. В целом, при приобретении качественной акустики ориентируются прежде всего на то, не превышает ли THD 1-1,5% на частоте 1 кГц.

RMS (Root Mean Squared) — международный стандарт измерения мощности. Расшифровка аббревиатуры полностью отражает смысл; RMS — это среднеквадратичное значение мощности, ограниченной заданными нелинейными искажениями. Мощность замеряется с помощью синусоидального сигнала на частоте 1 кГц по достижении 10% THD. Надо сказать, что измерение тоже весьма условное, так как берется именно среднеквадратичное значение — громкие звуки более информативны, а громкость — не есть мощность, и среднее значение не дает реальной картины.

PMPO (Peak Music Power Output) — по общепринятому мнению, "стандарт для лохов". Совершенно бессмысленный, неинформативный, но часто рисуемый на коробках. Смысл в том, что замеряется кратковременная (за доли секунды) пиковая музыкальная мощность. Ни о каких нелинейных искажениях при этом даже не вспоминают — просто и тупо, а главное — цифры большие. Сразу вспоминаются китайские "мыльницы", гордо заявляющие о своих 120 Ваттах, и мультфильм про макаку и питона с попугаем.

SNR (Signal-To-Noise Ratio) — отношение сигнал/шум. Измеряется в дБ и призвано показать превышение уровня сигнала над уровнем шумов. При приобретении аппаратуры на SNR обращают внимание лишь в том случае, если он ниже 60-70 дБ.

Константин Артемьев
MasterK@igromania.ru



Паяльная камасутра

КРАТКОЕ РУКОВОДСТВО ВЛАДЕНИЯ ПАЯЛЬНИКОМ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

ПО СПЕЦИФИКАЦИИ IBM PC, единственный инструмент, необходимый для манипуляций с железом, — отвертка. Про паяльник там и слова не сказано. Но, тем не менее, пользоваться им порой приходится. Почему? Во-первых, разработчики спецификации не предусмотрели некоторые нестандартные ситуации, а, во-вторых, они и подумать не могли, чего только ни потребуется вытворять с компьютером матерым оверклокерам.

Другими словами, паять в погоне за мегагерцами приходится часто, и факт этот непреложен. Другой вопрос: как паять? Ведь если отворачивательно-заворачивательный рефлекс всем более или менее знаком, то паятельно-распаятельный известен только отдельным продвинутым личностям. Посему даю установку: в течение ближайших десяти тысяч знаков вы должны научиться паять, как самый что ни на есть заправский радиоэлектронщик. В качестве "плана максимум" можете себе поставить затык старика Горячева за пояс. Разрешаю...

Перепаяем мечи на орала

Первый же вопрос, возникший у вас, звучит так: чем паять? Отвечаю: паяльником. Логично, правда? Но вот дальше начинаются сложности. Предполагается, что свою репутацию паяльными навыками вы до сих пор не запятнали, а следовательно, и самого паяльника у вас нет. Значит, придется пойти и купить его. Какой паяльник выбрать? Несомненно, **радиоэлектронный**. Вы вряд ли сможете запаять им дырку в кастрюле, но вот с упрямыми ножками радиодеталей и микросхем он справится на ура. Нам нужен маломощный (на **40 Ватт**) паяльник с **тонким** заостренным жалом. По пути запаситесь несколькими кусочками **канифоли** и тонкой длинной проволокой из легкоплавкого **припоя**. Нам также понадобится толстая деревянная доска, моток обычной проволоки, шкурка и немного терпения.

Когда все это хозяйство оказалось на рабочем столе, а терпение надежно утвердилось во всех извилинах мозга, можно приступать к подготовке рабочего места. На самое видное место водрузите деревянную доску — это будет наша рабочая площадь. На краешек доски вытряхните несколько кусочков канифоли и немного припоя. Паяльник положите также где-нибудь с краю. Чтобы он не скатывался, неплохо бы сделать импровизированную подставку из катушки для ниток, распиленной вдоль оси.

Теперь давайте разберемся, что и для чего нам нужно. Шкурка нужна для зачистки концов проволоки или деталей. На любой проволоке есть ***толстый*** слой оксидной пленки, служащий изоляцией. Вот ее-то мы и будем удалять шкуркой. Припоем мы будем непосредственно паять. Это связующее вещество всех наших соединений. А канифоль служит для очистки рабочей поверхности и удаления ***тонкой*** оксидной пленки, которая со временем образуется на любом проводнике.



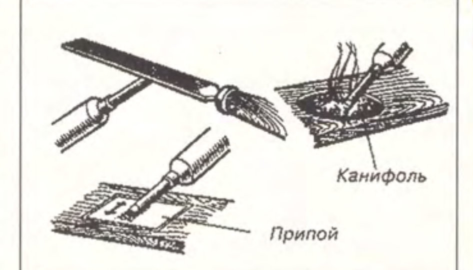
Первый опыт

Первым нашим опытом будет надежная спайка двух кусочков проволоки. В качестве подготовки нужно сделать две вещи. Первая — это взять моток проволоки и отрезать два кусочка, которые мы будем спаивать. А вторая — подготовить паяльник к работе. Эту процедуру желательно проводить каждый раз перед началом процесса паяния.

1. Зачистите шкуркой жало паяльника.
2. Включите его в розетку и подождите, пока жало паяльника достаточно разогреется (на это уйдет несколько минут).
3. Опустите жало паяльника на кусочек канифоли. Он должен расплавиться, закипеть и отчаянно задымить. Если этого не произошло, значит, паяльник недостаточно нагрет. Если закипание произошло мгновенно, а не спустя несколько секунд, значит, паяльник перегрет. Повозите жалом паяльника в расплавленной канифоли, немного покручивая его.
4. Дотроньтесь жалом паяльника до конца припоя. Подождите секунд десять, пока припой расплавится. Добейтесь того, чтобы тонкий слой припоя налип на жало и равномерно покрыл его.
5. Немного потрите жало паяльника о шкурку, счищая лишний припой.

Теперь паяльник готов к работе. Возьмите проволочки и спаяйте их. Как? Очпросто.

1. Шкуркой зачистите спаиваемые концы проволочек до блеска. Далее каждый из спаиваемых концов проволок **залудите**. Делается это так:
   а) Кончик проволоки положите на кусочек канифоли. Сверху надавите жалом паяльника. Канифоль расплавится и обволочет конец проволоки.
   б) Кончик проволоки положите на кусочек припоя. Сверху надавите жалом паяльника. Припой расплавится и обволочет конец проволоки. Для равномерного покрытия во время лужения медленно вращайте проволоку.
2. Скрутите вместе спаиваемые концы проволочек.
3. Дотроньтесь жалом паяльника до припоя. Подождите, пока он расплавится. Немного припоя как бы наберется на жало. Это происходит только тогда, когда паяльник нагрет до нужной температуры. Если он недогрет, припой не будет плавиться, а если перегрет — припой не будет набираться на жало.
4. Покройте припоем с жала паяльника место скрутки проволок. Припой моментально застынет, и у вас получится красивая и надежная спайка.



▲ **Подготовка паяльника к работе. Как учит нас агитплакат советских времен, сначала надо зачистить жало паяльника шкуркой (или напильником, но для тонких жал этот метод не подойдет), потом макнуть в канифоль и потереть о припой.**

Зачем нам кузнец?

Вот и все. Не так уж и сложно, не правда ли? Теперь давайте научимся делать что-то более осмысленное, чем спаивать две проволочки. Ведь научиться паять — не самоцель, а суровая

необходимость. Навыки паяния вы можете использовать, например, в следующих случаях:

- Оторвался проводок, идущий от кулера к материнской плате. Это происходит довольно часто, особенно учитывая не очень хорошее качество этих самых проводов. Покупать новый кулер? Нет, лучше припаять самому.
- На многих корпусах кнопка **Reset** утоплена в специальную нишу, так что приходится нажимать ее ручкой или любым другим острым предметом. Точно не для русского человека сделаны такие корпуса. Ведь перезагружаться приходится сто раз на дню. Как продвинутый железячник, вы просто обязаны исправить эту несправедливость. Давайте вместо имеющегося прыщика поставим нормальную кнопку. Сделать это несложно. Достаточно аккуратно рассверлить место, где раньше был оный позорный прыщ, присобачить туда кнопку и припаять проводки, ранее ведшие к этой непристойности на светлом лике вашего десктопа, к выводам нормальной кнопки. Паять вы уже умеете.
- Вам, как бывалому оверклокеру, надо срочно разблокировать коэффициент умножения **AMD Athlon**. Любимый карандаш сломался, да и вообще графит здесь особо не поможет. А надежный паянный канал — в самый раз.

И это только малая толика того, что можно сделать, умея паять. Но для того, чтобы окончательно зачислиться в ряды радиолюбителей, вам еще нужно научиться паять не просто проводники, а радиоэлектронные детали. Вот этим-то мы сейчас и займемся.

Хитрый конденсатор

Но, тем не менее, конденсаторы тоже полезны. И это тоже радиодеталь. Вот на примере конденсатора мы и научимся паять более сложные вещи. Допустим, нам надо заменить перегоревший кондер (уменьшительно-ласкательное от "конденсатор") на материнской плате. Естественно, реальную материнскую плату мы раскурочивать не будем, а возьмем что-либо похожее. Наверняка вам попадались старые печатные платы, может быть от дедушкиного лампового приемника, а может быть от телевизора, ну или просто от ненужной электронной вещи. Разумеется, монтаж тогда и монтаж сейчас сравнить невозможно: сейчас он гораздо тоньше и точнее. Но правка даже грубого монтажа будет для вас хорошей практикой.

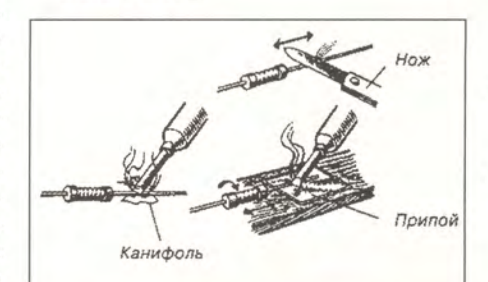
Итак, перед вами старая ненужная плата от черт знает чего. Выберите на ней деталь для опытов, а потом ножницами или кусачками вырежьте ножки этой детали почти под корень. Теперь купите в радиомагазине любой малогабаритный кондер и готовьте его к паянию. Как? Да все так же — каждую ножку конденсатора необходимо залудить. Примите во внимание лишь тот факт, что это не простая проволока, а целая радиодеталь, поэтому есть несколько тонких моментов. Момент первый — помните о том, что радиодетали не выносят перегрева. Есть определенные ограничения на время непосредственного контакта жала паяльника с ножкой детали. Для резисторов и конденсаторов это ограничение составляет примерно **7-10** секунд, а для транзисторов и диодов — **4-6** секунд. Не ужасайтесь: это не так мало, как кажется. Мастер дела может припаять любую радиодеталь за полсекунды. У вас получится за две-три секунды. Кроме того, мы будем использовать кое-какую военную хитрость.

Для наших франкенштейновских экспериментов нам понадобится еще и пинцет. Если проволока при паянии разогревалась не сильно, и ее вполне можно было удержать в руках, то радиодетали мгновенно нагреваются до высокой температуры. Держать руками их не только невозможно, но и опасно. Поэтому вооружаемся пинцетом, ну а на крайний случай — монтерскими плоскогубцами.

А теперь о нашей хитрости. Держать деталь пинцетом надо не за корпус, а за основание ножки. Причем за основание именно той, которую вы в данный момент паяете или залуживаете. А в чем хитрость? — спросите вы. Как раз в том, что пинцет у нас будет не только инструментом, ножку держащим, но и великолепным теплоотводом. А это значит, что к времени паяния каждой детали можно накинуть секунды две-три. В таких условиях деталь спалить просто нереально, если у вас, конечно, руки растут из надлежащего места. Будем надеяться, что это так.

Припаиваем радиодеталь

1. Шкуркой зачистите обе ножки конденсатора.
2. С каждой ножкой проделайте следующее: аккуратно возьмите ее пинцетом за основание и залудите. Помните об ограниченном времени нагревания.
3. Загните обе ножки вниз так, чтобы они свободно занимали нужные места на плате. Пинцетом отогните примерно один миллиметр у конца каждой ножки.
4. Нагретым жалом паяльника захватите немного припоя.
5. Прижмите отгиб каждой ножки к нужному месту и капните сверху немного припоя. Постарайтесь не шевелить пинцетом несколько секунд.



▲ **Припаиваем конденсатор. Главное — не перегреть. Осторожно зачистите выводы, залудите, наметьте место и легким движением паяльника капайте на место стыка чуть-чуть припоя.**

Вот и все — деталь надежно припаяна. Так же будем поступать и с перемычками на "Атлоне", и с отпаявшимся проводком кулера, и с нерадивой кнопкой, да и со всем остальным. Единственно, кнопку можно паять сколько угодно — там нечему перегорать.

Прочно и навсегда

Пайка выгодно отличается от других видов соединений именно тем, что "прочно и навсегда". Надеюсь, теперь вы тоже это поняли и раз и навсегда приобщились к великой армии хардкорных железячников. Напоследок позвольте дать вам несколько общих советов, при исполнении которых ваше общение с паяльником станет простым и безболезненным.

- Любой скрутке предпочтите спайку. Скрутки очень ненадежны и могут привести как к переменному контакту, так и к короткому замыканию. Так что скруткам — бой!
- Все время помните, что паяльник — инструмент не только полезный, но и капризный. С ним надо быть ухо востро и глаз в линзу! Обжечься паяльником трудно, но вполне возможно.
- Кладя паяльник на дерево, не бойтесь устроить пожар — это практически нереально. Радиолюбительскому паяльнику попросту не хватит для этого мощности. Тем не менее, пользование специальных подставок предпочтительно.
- Если будете паять что-то очень тонкое (например, ножки микросхем) толстым жалом, все это, скорее всего, кончится плачевно. Нужно сверхтонкое жало? Пожалуйста. Возьмите отрезок проволоки из **красной меди** и намотайте несколько витков на жало. Конец проволоки загните вперед. Вот вам и второе жало.
- Еще один совет по поводу микросхем. Причем касающийся не только паяния. Вы, возможно, видели в инструкциях по установке разных видео/звуковых карт такое предупреждение: "Перед тем, как вскрыть корпус, встаньте на антистатический коврик". Думаете, это бред малограмотного империализма? К сожалению, нет. Речь, само собой, идет не о вашей безопасности, а о безопасности самой карты. На кончиках ваших пальцев всегда есть небольшой статический заряд. Он очень мал, но при соприкосновении с микросхемой может вывести ее из строя. Причем это касается любых микросхем, не только компьютерных. Поэтому, когда устанавливаете карты и платы, не дотрагивайтесь до микросхем на них. А перед тем, как паять микросхему, дотроньтесь рукой до **непокрашенной** части батареи отопления. Этим самым вы снимете с себя статический заряд.
- Пары канифоли немного ядовиты, поэтому паяйте только в хорошо проветриваемом помещении. По-русски — откройте форточку.
- Если под рукой нет канифоли, а вам ну очень надо по-быстрому разогнать процессор до скорости света, вместо канифоли вполне подойдет обычный... **цитрамон**. Ну, или **аспирин**. Тут нет ничего удивительного, так как обе таблетки — прекрасные кислоты, которые великолепно очистят поверхности проводников от оксидной пленки. А их пары заодно избавят вас от головной боли.

Ну вот и все советы, которые помогут избежать неприятных моментов при паянии. Удачных вам швов и вечной проводимости! ■



Даша Новотворцева
danja@igromania.ru

Веб-камера Creative PC-CAM 600

или что нужно современной девушке от цифровой техники

*Сегодня на нашем операционном столе маленький, но очень способный пациент **PC-CAM 600** от компании **Creative**. Это портативная веб-камера, вместе со всем прочим сочетающая в себе функции полноценного цифрового фотоаппарата. Не отвлекайтесь на посторонние раздражители и читайте данный материал максимально внимательно, ибо из него вы также сможете узнать, как получить это выдающееся устройство в подарок. Но вот об этом — чуть позже...*

Родословная

Не так давно в инженерных недрах компании Creative появилась на свет молодая и перспективная красавица PC-CAM 600. Свои великолепные формы и некоторые технические характеристики она унаследовала от матери, не менее замечательной PC-CAM 300.

Отцовскими генами выступили лучшие технические умы компании, добавившие ей множество полезных функций и возможностей.

Комплектация

Снаружи — яркая упаковка, дизайнерской мыслью лишенная всякой потенциальной возможности затеряться среди остального серого множества компьютерных промтоваров. Внутри — стандартный для линейки PC-CAM комплект, включающий в себя помимо веб-камеры компакт-диск, USB-кабель, ремешок для мобильной носки, 4 батарейки AAA и инструкцию. На диске — порядка 10 разной степени полезности программ для работы с веб-камерой и цифровым фотоаппаратом. Увы, почему-то отсутствует так любимая мною сугубо эксгибиционистская утилита для публичного самовещания в Интернете. Всем понимающим рекомендую зайти на сайт ***www.teveo.com*** и позаимствовать оттуда бесплатный пакет VIDiO Suite. Чрезвычайно удобная софтинка, позволяющая быстро и эффективно продемонстрировать интернет-общественности себя обожаемого в динамике. Любой желающий может ввести в адресной строке браузера определенный вами (то есть самой прогой) адрес и с помощью скромного Java-апплета, который устанавливается автоматически, наглядно наблюдать, как кто-то пугающе похожий на вас чем-то там шебуршит, елозит и занимается черт-те еще чем. Естественно, имеет смысл только при наличии пухлой выделенки и отсутствии всякого рода подлых файерволов.

Внешний вид

При первом взгляде на PC-CAM 600 кто-то удивляется, кто-то восхищается; у самых дотошных потребителей появляется желание потрогать. Необычный дизайн (волнующие обтекаемые формы серебристого цвета) бодрит развитое воображение и навевает мысли о вящем совершенстве творений Пикассо, если бы последний предпочел прямым линиям кривые. Габариты обычной "мыльницы" позволяют носить веб-камеру в руках без лишнего напряжения, а при крайней усталости и вовсе с помощью мобильного ремешка. При нежелании иметь с камерой личный контакт в стационарном положении можно включить в дело подвижную подставку, полностью избавляющую вас от невыносимой тяжести в 143 г.

Онлайн

О жизненных способностях обычной веб-камеры и целесообразности ее использования в бытовых условиях, мы думаем, можно и промолчать. Не нам рассказывать вам о том, что сподвигает рядового юзера на приобретение камеры. Есть любители демонстрации себя первому онлайновому встречному, есть любители "застеколья" или, по-научному, эксгибициониз-



▲ PC-CAM 300 и PC-CAM 600 семейное фото.

ма, есть... Но вот про этих мы как раз хотели промолчать и перейти непосредственно к подключению. Ломать голову над этим процессом бедной девушке не приходится, ибо компьютер — раз, USB-кабель — два, и никаких дополнительных усилий — три. Впендюриваете компакт-диск, кликаете по кнопкам, выбираете в меню установку драйверов, перезагружаетесь — и устройство готово к насущному применению.

Злобствующих завистников можно без проблем класть на лопатки качеством показываемого изображения с частотой до 30 кадров в секунду и с разрешением до 640x480. Кстати, вот тут уже видны существенные отличия от прародительницы PC Cam-300, съемка у которой с такой частотой была возможна только при 320x240, а 640x480 реализовался исключительно при 15 кадрах в секунду.

Если ваш канал или ваш админ (подло блокирующий весь непонятный трафик непонятным файерволом) не являются сторонниками онлайнового видео, но желание показать себя любимого стране все же велико, то, возможно, горечь потерь компенсирует возможность создания неподвижных снимков с шикарным разрешением 1,3 мегапикселя. Для справки: это вполне тянет на обычный без наворотов цифровой фотоаппарат.

Offline

Если вы уже долгое время решаете, что же выбрать на отложенные деньги — веб-камеру или цифровой фотоаппарат, то можете облегченно вздохнуть, проблему неожиданно решили за вас.

PC-CAM 600 — не только веб-камера, но и портативный цифровой фотоаппарат, делающий, как оказалось, вполне неплохие снимки. Самое главное — это, как уже было отмечено ранее, разрешение 1,3 мегапикселя, позволяющее этому устройству встать на одну ступеньку выше обычных многофункциональных веб-камер. Как и всякий порядочный цифровик, PC-CAM 600 имеет встроенную вспышку, работающую в ручном или автоматическом режиме и способную, как предполагается, начисто убирать эффект "красных глаз" (на практике не очень-то и срабатывает). Кроме того, разработчики встроили простенький оптический видоискатель, таймер для предварительных снимков и скромненький жидкокристаллический дисплей, отображающий все изменения режимов и количество оставшихся снимков. В отличие от полнофункциональных цифровиков, PC-CAM 600 не позволяет интерактивно просматривать сделанные снимки, что, конечно, грустно, но, как вы сами понимаете, положительно сказывается в смысле общей себестоимости. Скромные 8 мегабайт флэш-памяти, имевшиеся в предыдущей PC-CAM 300, были увеличены в PC-CAM 600 до царских 16-ти. В среднем такой объем позволяет делать и хранить в камере до 200 снимков. Увы, расширять память нельзя. Вся ваша личная и общественная жизнь должна уместиться в объем по умолчанию.

Как и в PC-CAM 300, в 600-ой модели имеются функции записи видео- и аудиороликов. Тех, кто с ходу обрадовался возможности создания полноценного фильма, можем сразу разочаровать — больше 75 секунд видео снять не удастся. Кроме того, разрешение закинофильмованного материала будет всего 352x288. Хотя в дачных условиях какого-нибудь сабантуя и эти скромные пиксели могут оказаться бесценной возможностью навсегда запечатлеть содеянное для потомков. Кстати, записывать голос при помощи встроенного микрофона можно аж в течение целых 60 минут.

Халява, сэр...

И наконец, если вы мужественно дочитали статью до этих слов и мучаетесь от желания подержать в руках сей чудный прибор абсолютно бесплатно, то, собственно, поздравляю. Каждый творчески настроенный читатель "*Игромании*" может получить PC-CAM 600 в подарок. В данном случае особенно повезло поклонникам "Героев Меча и Магии 4"... Подробнее читайте в условиях проходящего на страницах нашего журнала конкурса, посвященного созданию карт для этой игры.

Наши дамские благодарности Восточно-европейскому представительству Creative Labs в Варшаве (www.europe.creative.com) за предоставленные веб-камеры Creative PC-CAM 300 и Creative PC-CAM 600. ■

Технические характеристики

А под конец мы решили вкратце перечислить технические характеристики двух последних моделей семейства Creative PC-CAM.

Модель	Количество снимков	Длительность видеоролика	Длительность аудиоролика	Объем встроенной памяти
PC-CAM 30	255 при 320x240 28 при 640x480	75 сек (320x240)	34 минуты	8 мегабайт
PC-Cam 600	200 при 640x480 85 при 1024x768 20 при 1280x960*	75 секунд (352x288)	60 мину	16 мегабайт

* 1.3MP



Дядя Федор
fedor@igromania.ru

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

В этом выпуске, что необычно, особых прайс-новостей нет. Все возможные внутримесячные перипетии уложились в трехнедельный цикл и оказались незначительными. Как следствие, к началу сентября цены устаканились на уровне конца июля — середины августа. В ассортименте московских компаний также наблюдается печальное и по-осеннему пассивное затишье. Помимо парочки забавных новинок, о которых далее, обнаружить ничего достойного не удалось. В связи с освободившимся временно страничным пространством мы решили нанести немного свежей лакокраски на рубрику и внять давним позывам некоторых наших постоянных читателей. В первую очередь глобальные изменения коснулись концепции составления конфигураций. Теперь, дабы придать итоговой стоимости чугунную определенность, мы будем комплектовать все категории соответствующим им по цене устройством типа "монитор". То есть с данного выпуска приводимая нами цена перестает быть просто "ценой", а становится "ценой на полноценный компьютер". Во-вторых, мы решили придать "Разумному компьютеру" немного милой геймерской неразумности. То есть помимо основной цены в качестве опции мы будем предлагать вам всякого рода желательные, но необязательные джойстики, внешние звуковые платы, колонки, принтеры, сканеры и прочие дигитайзеры. Касательно первых хотим внести небольшой комментарий. Как известно, палки радости бывают нескольких видов, причем одному конкретно взятому геймеру совсем не обязательно собирать у себя полный зоопарк. К примеру, я не играю в авиасимуляторы (боюсь высоты) и потому не испытываю никакой физической потребности даже в самом простом и пусть даже бесплатном (тут соврал) джойстике-самолетоуправлялке. Другими словами, имеет смысл предлагать в качестве нескольких опций на выбор не один джойстик, а несколько. Какие и сколько, пусть каждый решает сам. По поводу идеи добавления внешних звуковых плат буду неоригинален. Мысль состоит в том, что должна быть свобода выбора и альтернатива. Популярность систем DD 4.1 и 5.1 растет не по дням, а по секундам, и ныне многие геймеры не удовлетворены качеством встроенного аудио. Народ желает EAX, долби сурраунд и прочие экстиджи, а посему пусть оно будет. В первых двух категориях как опция — ибо экономим, а в "Тебя я видел во сне, более $1000 баксов" как неотъемлемый атрибут.

Переходя к упомянутым в начале новинкам. Случайным образом в небольшой и малоизвестной фирмочке на Савеловском вашему покорному удалось обнаружить фантастический артефакт — модуль памяти SDRAM PC-133 емкостью целых 1024 Мб. Стоит сокровище 390 баксов и произведено оно компанией Samsung в расчете на серверные конфигурации и безумных геймеров. Как показала практика, работает далеко не на всех рядовых мамках. Будучи пришлепнутым на что-нибудь не очень брэндовое, может жутко глючить. Новинка нумер два — невиданной красоты корпус, случайно замеченный в витрине магазина. Прелесть моего сердца зовется Noblesse (в переводе с английского — благородный, принадлежащий к знатному, дворянскому роду), и поставляется она в двух вариантах — с блоком питания на 250 Вт и синей передней панелью или с 300 Вт и черной панелью. Первый стоит порядка $85 зеленых, второй порядка $90. Выглядят очень солидно, презентабельно и шикарно. Напоминает корпоративный дизайн от IBM и DELL, но с большим изяществом и фантазией. Настолько хорошо, что тут же в категорию "более $1000".

В категории "Минимальная конфигурация" дебютирует по-сентябрьски актуальный "компьютер для студента". Само собой, очень дешевый — и само собой, для лабораторок, составления отчетов и оформления курсовых. Возможно, самую малость для Quake и Counter-Strike внутри общажной сетки. Для внутренней гармонии возьмем за аксиому тот факт, что об учебе истинный грызун науки вспоминает только в декабре... ■



"Минимальная конфигурация"

Компьютер для студента

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAINTECH CT-7AIA5E (SocketA, VIA Apollo KTE133, ATA100, AGP, Audio, mATX)	$51
Процессор: AMD DURON 800MHz (200 MHz, Socket A)	$28
Вентилятор: AMD Duron Smart fan (6000 об/мин).Ball N24B	$3,2
ОЗУ: SDRAM NCP 128 Mb (PC133)	$20
ПЗУ: 20, 4 GB Quantum Fireball+ AS ATA100 7200rpm	$60
Видеоплата: 32Mb AGP NONAME GeForce2 MX-200	$40
Дисковод 1: CD-ROM 48x Cyber OEM	$21
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	$9
Корпус: MidiTower Case SMX-7B ATX (235 Вт)	$15
Монитор: 15" Samtron 56E (0.24, 50-120Hz, 1024x768-80Hz)	$130
Клавиатура: Sven 300 PS/2 Slim (DLK-9820)	$4,5
Мышь: Mouse PS/ 2 (2-but)	$1,7
Колонки: Dialog M-691bc 120W	$5
Итого:	388,4
Опция 1: замена модуля памяти на NCP 256 Мб	+$17
Опция 2: замена жесткого диска на 40,0 Gb WD 400BB ATA100 7200 rpm	+$14
Опция 3: замена видеоплаты на 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	+$55
Опция 4: джойстик типа "геймпад" Genius MaxFire G-08	+$9
Опция 5: джойстик типа "рукоятка" Maxxtro JSK-210	+$7
Опция 6: джойстик типа "руль+педали" Typhoon PC TURBO WHEEL (2-ве педали в комплекте)	+$38
Опция 7: принтер Canon S-200 (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB, A4)	+$63

В цену конфигурации включен готовый комплект, включающий монитор, колонки и коврик для мыши.

"Дешево и сердито" — Категория до 500$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: MB Epox EP-8KTA3L+ (Socket A, VIA KT133A, SDRAM, AGP, Sound, ATA100, ATX)	$66
Процессор: AMD DURON 1000MHz (200 MHz, Socket A)	$41
Вентилятор: AMD Duron Smart fan (6000 об/мин).Ball N24B	$3,2
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM (PC-133) Hyundai	$22
ПЗУ: 40.0 GB IBM IC35L040AVVN07-0 (UDMA100, 7200rpm)	$80
Видеоплата: 32Mb AGP NONAME GeForce2 MX-400	$47
Дисковод 1: CD-ROM 52x ASUS CD-S520	$35
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	$9
Корпус: MidiTower Marathon MI-160 Blue 250W(P4) ATX	$23
Монитор: 15" LG Studioworks 575e (0.28, 50-160Hz,1280x1024@60Hz, TCO'99)	$145
Итого:	**$471,2**
Опция 1: замена модуля памяти на Hyundai 256 Мб	+$20
Опция 2: звуковая плата Genius Maker Live Value 4.1 (CMI8738/ PCI-SX)	+$15
Опция 3: Колонки Dialog M-580-4	+$40
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	+$48
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Genius MaxFire G-08	+$9
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" Maxxtro JSK-210	+$7
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" Typhoon PC TURBO WHEEL (2-ве педали в комплекте)	+$38
Опция 8: принтер Canon S-200 (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB, A4)	+$63

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: MB Acorp 6A815EP v2 (Socket 370, i815EP, SDRAM, AGP, Sound, ATA100, ATX)	$63
Процессор: Intel Celeron 800MHz (128k L2 cash, 100 MHz)	$46
Вентилятор: SMART FCPGA с рег.напр. BALL 60 мм 7931	$3,2
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM (PC-133) Hyundai	$22
ПЗУ: 40.0 GB IBM IC35L040AVVN07-0 (UDMA100, 7200rpm)	$80
Видеоплата: 32Mb AGP NONAME GeForce2 MX-400	$47
Дисковод 1: CD-ROM 50x ASUS CD-S520	$35
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	$9
Корпус: MidiTower Marathon MI-160 Blue 250W(P4) ATX	$23
Монитор: 15" LG Studioworks 575e (0.28, 50-160Hz, 1280x1024@60Hz, TCO'99)	$145
Итого:	**$473,2**
Опция 1: замена модуля памяти на Hyundai 256 Мб	+$20
Опция 2: звуковая плата Genius Maker Live Value 4.1 (CMI8738/ PCI-SX)	+$15
Опция 3: Колонки Dialog M-580-4	+$40
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	+$48
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Genius MaxFire G-08	+$9
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" Maxxtro JSK-210	+$7
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" Typhoon PC TURBO WHEEL (2-ве педали в комплекте)	+$38
Опция 8: принтер Canon S-200 (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB, A4)	+$63

"Смерть тормозам..." — Категория до 1000$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: JetWay V333DA (Socket A, VIA KT333, ATA100, AGP, Audio, ATX)	$75
Процессор: AMD Athlon XP 1600+ (266 MHz, Socket A, 1400MHz)	$66
Вентилятор: Thermaltake Volcano 6 Cu+ (Socket A, Socket370, 7000rpm, up to 2GHz)	$10
ОЗУ: 256 Mb DDR SDRAM Samsung (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	$72
ПЗУ: 60 GB IBM IC35L060AVVA07-0 (ATA100, 7200rpm)	$93
Видеоплата: 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	$95
Дисковод 1: CD-ReW Cyber 16x/12x/40x CW-038D Retail	$67
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	$9
Корпус: MIDDLETOWER INWIN-S506 ATX, 250w	$51
Монитор: 17" LG Flatron 775FT (0.24, 50-160Hz, 1280x1024@60Hz)	$210
Итого:	**$748**
Опция 1: замена модуля памяти на Hyundai 512 Мб	+$60
Опция 2: звуковая Creative SB Live 5.1 DD (SB0100, PCI)	+$32
Опция 3: Колонки Microlab M1000B (68 Вт. RMS, 5.1, деревянный сабвуфер)	+$60
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb Albatron GeForce 4 TI4200 (DVI, TV-Out)	+$60
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Precision USB	+$14
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" AVB GC-FBJ1 PEGASUS FORCE FEEDBACK USB/COM	+$60
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" AVB GC-FBW1 Force Feedback USB	+$80
Опция 8: принтер EPSON Stylus Photo 895 (струйный, фото-печать, A4)	+$199

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: Soltek SL-85DRV3 (Socket478, VIA P4X266A, DDR, ATA133, AGP, Sound, ATX)	$96
Процессор: CPU Pentium-4 Socket 478 1500E 256k (400MHz bus) (Int PGA)	$107
Вентилятор: Thermaltake Volcano P4 (A1119)	$8
ОЗУ: 256 Mb DDR SDRAM Samsung (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	$72
ПЗУ: 60 GB IBM IC35L060AVER07-0 (ATA100, 7200rpm)	$93
Видеоплата: 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	$95
Дисковод 1: CD-ReW Cyber 16x/12x/40x CW-038D Retail	$67
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	$9
Корпус: MIDDLETOWER INWIN-S506 ATX, 250w	$51
Монитор: 17" LG Flatron 775FT (0.24, 50-160Hz, 1280x1024@60Hz)	$210
Итого:	**$808**
Опция 1: замена модуля памяти на Hyundai 512 Мб	+$60
Опция 2: звуковая Creative SB Live 5.1 DD (SB0100, PCI)	+$32
Опция 3: Колонки Microlab M1000B (68 Вт. RMS, 5.1, деревянный сабвуфер)	+$60
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb Albatron GeForce 4 TI4200 (DVI, TV-Out)	+$60
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Precision USB	+$14
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" AVB GC-FBJ1 PEGASUS FORCE FEEDBACK USB/COM	+$60
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" AVB GC-FBW1 Force Feedback USB	+$80
Опция 8: принтер EPSON Stylus Photo 895 (струйный, фото-печать, A4)	+$199

"Тебя я видел во сне..." — Категория больше 1000$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: Abit MAX AT7 (Socket 462, VIA KT333, DDR, RAID, ATA133, AGP, LAN, Sound, ATX)	$164
Процессор: AMD ATHLON XP 2200+ (266MHz, Socket A)	$223
Вентилятор: Thermaltake Volcano 7+ (Socket A/Socket370/Socket 478, up to 3GHz)	$30
ОЗУ: 512 Mb DDR SDRAM Winbond (PC-3200, 200MHz/400Mbps)	$137
ПЗУ: 120 GB IBM IC35L120AVVA07-0 (ATA100, 7200rpm)	$166
Видеоплата: 128MB AGP Leadtek GeForce4 Ti 4600 A250 Ultra TD VIVO (DVI, TV-In/Out)	$390
Дисковод 1: CD-RW (32x/12x/10x)/DVD+RW(8x/4x/2x) HP 100i IDE RETAIL	$445
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" TEAC	$11
Корпус: BigTower InWin Q500 (P4 Ready) ATX 400W	$108
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit	$217
Монитор: TFT 18.1" SONY SDM-M81 (1280x 1024, 300:1, TCO'99)	$1200
Итого:	**$3091**
Опция 1: дополнительный модуль памяти Winbond 512 Мб	+$137
Опция 2: Колонки Creative Speakers Megaworks 510D 5.1	+$360
Опция 3: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Cordless	+$50
Опция 4: джойстик типа "рукоятка" Thrustmaster HOTAS-COUGAR USB	+$360
Опция 5: джойстик типа "руль+педали"ACT-LABS Force RS+ACT-LABS Clutch Performance Pedal System+ACT-LABS GPL USB Shifter	+$410
Опция 6: принтер EPSON Stylus Photo 95 (струйный, фото-печать, A4)	+$445

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ASUS P4T533-C (Socket 478, i850e, RIMM, AGP, Sound, LAN, ATX)	$172
Процессор: Pentium-4 2533E (512k L2 cash, 533MHz bus, Socket 478) BOX	$431
ОЗУ: SAMSUNG RIMM 512Mb RDRAM (PC800, 400Mhz)	$227
ПЗУ: 120 GB IBM IC35L120AVVA07-0 (ATA100, 7200rpm)	$166
Видеоплата: 128MB AGP Leadtek GeForce4 Ti 4600 A250 Ultra TD VIVO (DVI, TV-In/Out)	$390
Дисковод 1: CD-RW(32x/12x/10x)/DVD+RW(8x/4x/2x) HP 100i IDE RETAIL	$445
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" TEAC	$11
Корпус: BigTower InWin Q500 (P4 Ready) ATX 400W	$108
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit	$217
Монитор: TFT 18.1" SONY SDM-M81 (1280x 1024, 300:1, TCO'99)	$1200
Итого:	**$3367**
Опция 1: дополнительный модуль памяти Winbond 512 Мб	+$137
Опция 2: Колонки Creative Speakers Megaworks 510D 5.1	+$360
Опция 3: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Cordless	+$50
Опция 4: джойстик типа "рукоятка" Thrustmaster HOTAS-COUGAR USB	+$360
Опция 5: джойстик типа "руль+педали" ACT-LABS Force RS+ACT-LABS Clutch Performance Pedal System+ACT-LABS GPL USB Shifter	+$410
Опция 6: принтер EPSON Stylus Photo 950 (струйный, фото-печать, A4)	+$445







24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru или на форуме "Горячев ONLINE" на сайте вашего наилюбимейшего журнала www.igromania.ru

Также хочу напомнить, что по адресу razgon-faq@igromania.ru открылась и успешно функционирует уже некоторое время наша "Разгоряченная линия", посвященная исключительно вопросам разгона. Велком!

Не так давно заметил, что у моего семнадцатидюймового "окна в мир" подрагивает изображение. Причем подрагивает тихонько, особо не бесясь. И я вот подумал: может, это не связано с аппаратными проблемами? Может, все можно решить без похода в ремонтную мастерскую?

Любой маститый специалист-мониторщик, услышав твою проблему, вынесет однозначный вердикт: "потеря синхронизации". Любой специалист другого профиля отправит тебя в вытрезвитель. Я, будучи неким средним звеном между этими двумя несомненно уважаемыми, но сугубо гипотетическими личностями, посоветую здоровый сон и легкую мануальную терапию. Вполне может быть, что тяжелых средств не понадобится. Обойдемся народными методами.

Самая верная причина дрожания — воздействие на монитор посторонних электромагнитных излучений или взаимопересечение магнитных полей монитора и системного блока. Самый мощный источник электромагнитного излучения у монитора — это строчный трансформатор, который чаще всего располагается в задней части корпуса. Из этого следует несколько важных вещей. Первая — монитор и системный блок надо максимально разнести в пространстве. Если системный блок стоит на столе возле монитора (что частенько практикуется в небольших офисах), обязательно спусти его куда-нибудь под стол. Если в комнате более одного компьютера, расстояния между их мониторами не должны быть меньше двух метров. Во-вторых, рядом с монитором не должны находиться мощные источники электромагнитного излучения, например, вентилятор, обогреватель, мощный сабвуфер (который неплохо бы спустить к системному блоку, под стол, и не только с позиций электромагнитной безопасности). И, наконец, третье. В целях экономии розеток в "Пилоте" некоторые личности подключают монитор через блок питания системного блока. Эй, где вы там, странные личности! Немедленно кончайте это безобразие и подсоединяйте монитор непосредственно к розетке. Блок питания системника сообщает вашему монитору дополнительные наводки, которые могут быть причиной дрожания изображения. Если все эти, обязательные и для любого нормального компьютерщика, меры не принесли никакого успеха, что ж поделаешь — придется нести горемычное "окно в мир" в ремонт.

Случилось страшное... Вы не поверите, но мне позарез нужно запустить одну старую программку, написанную еще для Windows 3.1. По-нормальному программа запускаться уже не хочет. Можно как-нибудь загрузить Win 3.1 из-под Win 9x или сэмулировать его работу, как сэмулирована работа DOS?

Иди в c:\windows\system или где-у-тебя-там-стоит-главный-глюк-тысячелетия и запускай MKCOMPAT.EXE. Это специальная программа для насильной настройки, конвертации и переколбашивания программ для их совместимости с современными версиями Windows вплоть до десятого колена. В меню Файл выбирай требуемую тебе программу и задавай параметры совместимости. Если речь идет о стандартном 16-битном приложении, я советую тебе выбрать галочки на опциях Lie about Window's version number, delay comm handshake и Give application more stack space. После этого сохраняй настройки и запускай свою ветеранскую программу. Она с 95% вероятностью запустится и будет нормально работать. Если дайсы старушки с косой, на полставки подрабатывающей фортуной, а на вторые полставки — судьбой, выпали на оставшиеся 5%, тебе стоит выбрать в меню File опцию Advanced Options. Бедный ранее списочек возможных настроек тут же утроится. Экспериментируя с этими значениями, ты, в конце концов, добьешься стабильной работы приложения. С очень большой вероятностью...

Мой модем Courier 33600 при соединении показывает скорость 115200 бод. Однако это неправдивая неправда — реально на моей линии он и на 33600 не способен. Как заставить его показывать реальную скорость соединения?

Косвенно повлиять на это безобразие можно, прописав в строке инициализации модема (Панель управления-Модем->Свойства->Подключение->Дополнительно->Строка инициализации) что-то вроде ATV1X7. Это может помочь. Вторым радикальным способом является установка новейших "родных" драйверов для твоего модема. Дело в том, что по умолчанию Windows может подсунуть свой собственный inf-файл, в котором эта ошибка определения скорости уже имеется де факто. Этот inf-файл надо заменить чем-нибудь поинтеллигентнее с *www.courier.ru*. Самое главное — перед установкой новых дров не забудь вышибить из системы старые. Для этого просто удали строку с твоим модемом из списка оборудования.

После нескольких неудачных перестановок Windows присвоил моим логическим дискам, CD-ROM и дисководу очень странные буквенные индексы. В итоге дисковод у меня отображается последним, а CD-ROM первым. Как вернуть все это на круги своя?

Поможет тебе в этом нелегком деле старая добрая утилитка Regedit.

Запускай ее и ищи ветку HKEY_LOCAL_MACHINE\Enum\SCSI. В ней хранятся параметры твоих CD-ROM (не обращай внимания на пометку SCSI, работает для всех приводов).

В HKEY_LOCAL_MACHINE\Enum\FLOP хранятся параметры дисководов, а в KEY_LOCAL_MACHINE\Enum\ESDI — жестких дисков. Во всех этих трех ветках создай ключ с именем UserDriveLetterAssignment и со значением той буквы, которую ты бы хотел присвоить соответствующему устройству.

Если ты хочешь проделать то же, но из DOS, попробуй команду subst. Она создает виртуальный диск, привязанный к определенному диску или пути. Например, subst a: c: связывает дисковод и локальный диск. Однако эта команда не работает для реальных устройств, только для виртуальных. После перезагрузки действие команды улетучится.

Windows, скотинка, несколько раз откинул такой фортель — при загрузке пишет "Ошибка VFAT" и перестает грузиться. Несколько раз перезагружаюсь — все нормально. Потом по новой. Что делать?

Такое бывает, когда шибко умный Windows не находит сам себя. Чтобы однозначно показать ему, где он находится и кто тут главный, в файле c:\msdos.sys найди и отредактируй такие строки:

WINDIR=C:\WINDOWS
WINBOOTDIR=C:\WINDOWS
HOSTWINBOOTDRV=C

Если Windows у тебя хранится в директориях, отличных от C:\Windows, — пиши, где он там у тебя есть. После перезагрузки windows разберется, где у него рога, а где хвосты.

Есть еще небольшая вероятность, что поврежден твой файл подкачки. В этом случае попробуй переопределить его на другой логический диск. Панель управления->Система->Быстродействие->Виртуальная память->Параметры виртуальной памяти устанавливаются вручную.

Я где-то прочитал, что компьютер кроме того, что радиацией нас облучает, еще и какими-то газами вредными травит. По этому серьезному вопросу нужно ваше авторитетное мнение. Неужели это правда?

Правда, травит. Еще как травит. Особенно опасны модели, собранные на Ближнем Востоке. Говорят, они даже иногда стреляют разрывными пульками и кидаются противотанковыми минами. Со мной, к примеру, произошел реальный случай, когда на подходе к рабочему месту Торика я вдруг почувствовал едкий сугубо удушающий запах. Сначала я подумал, что это те самые газы, и даже закрыл лицо влажной ватно-марлевой повязкой. Однако через пару часов, когда я пришел в себя в больничной палате, выяснилось, что компьютер Торика был совсем не при чем. Оказывается, этот невероятный запах издавали его модные носки, по случаю отключения воды не имевшие ванны около трех дней. А сознание, как мне объяснили, я потерял совсем не от удушения, а от удара швабры, которым меня премировала добрая старушка уборщица. По ее словам, влажная ткань, которую я с перепугу принял за ватно-марлевую повязку, на самом деле является ее собственностью — а точнее, ее половой тряпкой, которую бедная женщина приобрела по сходной цене еще в молодости и с тех пор с ней не расставалась. Увидев, как какой-то лохматый тип пытается украсть фетиш минувшей юности, уборщица выполнила единственный известный ей боевой прием, то есть попросту шлепнула этого грязного типа — то есть меня — по темечку со всей своей старушечьей страстью.

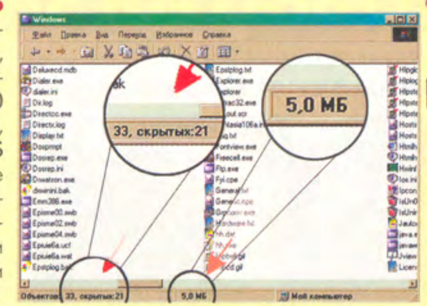
А если не обращать внимание на мои дурацкие шутки, то официальная статистика выглядит примерно так: кой-какие газики от компонентов исходят. Принтеры, например, при печати выделяют озон. В таких количествах он совершенно безвреден, и даже наоборот, может быть, даже полезен. В специальном медицинском стандарте TCO'99 строго обговорено — кому, за что и в каких количествах. Там, кстати, еще и про газоопасные мониторы кой-чего написано. Новые, свежекупленные мониторы выделяют опасные для организма газы, но только в течение нескольких секунд сразу после включения. И через 2-3 года монитор вообще перестает что-либо более или менее заметное выделять. Так что перед включением монитора открывайте форточку... А сами становитесь под вытяжку... И надевайте противогаз...

Объясните, пожалуйста, что́ такое нуль-модемный кабель для последовательных портов и зачем он нужен?

Эх-хе-хе, помню, стало быть, былые времена, когда в молодости мы компьютеры между собой соединяли не диковинными сетевыми ентерфейсами, а самыми что ни на есть прямыми нуль-модемными шнурками. Эх, были времена... Сетевые карты шли по цене новой Волги, а модемы были тож дорогие и ищо и мееедленнючие шибко. Надоело, значицца, народу модемами-то соединяться, вот и придумали они соединение двух близкостоящих компьютеров прямым кабелем. Вот отседова и название. Модемов, стало быть, нуль, а коннект — есть.

После начала сеанса один компьютер обзывался "**Мастером**", ну а другой, соответственно, "**Рабом**". Тот, кто "Мастером" заделался, мог вытворять с "Рабом" все, что ему сосулька на мозги накапает. А тот, кому выпала тяжкая судьбина "Рабом" значиться быть, тот даже ни-ни и ни гу-гу, и трепыхаться во сеанс связи не должон. Раньшее то це через "Нортон" делали, но теперь-то времена настали форточковые. Вот и режим этот, вместо того чтобы вылететь в означенную форточку, офорточковился и незнамо зачем сохранился. Хош его попользовать? Тадыть иди на "**Панель управления**", в "**Установку и удаление программ**". Там, где установка форточек ошивается, выбирай в связи "**прямое кабельное соединение**". Опосля установки этого протокола втыкай в свой и соседовский COM-порт (есть версии для LPT-порта) шнурок нуль-модемный. Потом запускай енто **прямое кабельное**, кажись, оно в **Программах->Стандартных->Связь** затесалось, и назначай один компьютер "Мастером", то бишь "**Ведущим**", ну а другой "**Ведомым**". Ну и Ведущим Ведомого... В общем, качай файлы иль делай все, что тебе вздумается.

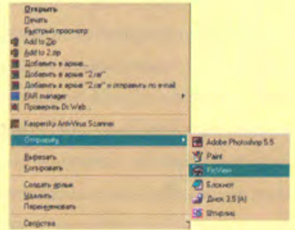
А вы знаете, что...



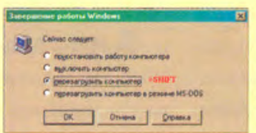
...не только Linux будет продолжать работать, если его дистрибутив урезать до 10 Мб. Оказывается, и толстопузый MS Windows на такое способен. Некоторые бравые индивидуумы урезали размер папки Windows до 11 Мб. При этом Windows оставался полностью функциональным. В итоговой версии осталось всего 164 файла против тысячи исходных.



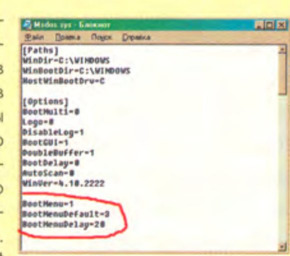
...если при удалении файла держать нажатой клавишу SHIFT, он удалится без участия корзины — сразу в вечность. Маньякам безопасности посвящается. Однако не забывайте, что удаленный даже таким способом файл можно в течение некоторого времени легко восстановить утилитой undelete.



...содержимое пункта контекстного меню "Отправить..." можно легко изменить. Искомые пункты — суть есть простые ярлыки программ, находящиеся в папке Sendto каталога Windows.



...многие изменения в системе можно ввести в силу и без привычной перезагрузки. Если изменения более или менее коренные, можно выполнить "теплую" перезагрузку виндов, во время завершения работы удерживая SHIFT. Утвердить изменения реестра проще — достаточно щелкнуть левой кнопкой мыши по рабочему столу и нажать клавишу F5.



...изменить параметры загрузочного меню можно, добавив несколько параметров в файл msdos.sys. Приписав в этом файле BootMenu=1, вы заставите загрузочное меню появляться каждый раз при загрузке Windows. Это полезно при исправлении часто повторяющихся критических сбоев. Параметром BootMenuDefault вы можете установить номер пункта, который будет выбираться по умолчанию, а BootMenuDelay определяет, через сколько секунд это меню начнет грузиться самостоятельно.

Я сменил опостылевший logo.sys на свой собственный, однако заставка не изменилась, а просто исчезла. В чем дело?

Скорее всего, ты ошибся при сохранении новой заставки. Она обязательно должна иметь разрешение 320x400 пикселов, палитру 256 цветов и физический размер 127 кб. И кстати, формат должен быть обязательно BMP.

И кстати, замечательная анимированная линеечка внизу картинки может пропасть. Это потому, что формат logo.sys на самом деле не совсем традиционный BMP. Для полноценного манипулирования виндовыми заставками лучше воспользоваться какой-нибудь специализированной прогой вроде Windows Logo Changer. Для Windows XP особенно хороша утилита BootXP (там даже анимация бегунка наличествует).

Алексей Макаренков (MakarenkOFF@igromania.ru)

INTERNET

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Внимание! Вирус!



Вирус. Компьютерный вирус. Вслушайтесь в название. Вдумайтесь в него. Где еще вы слышали подобное? Медицина. Здравоохранение. Почему у компьютеров тоже вирус? Потому что заражает систему, как настоящие вирусы заражают организм? Тогда почему не компьютерная бактерия? Бактерии тоже болезнетворны... Уж не знаю, был ли провидцем тот, кто давал компьютерным вирусам их название, но попал он в самое яблочко. Теперь уже остается только удивляться, как это разработчики антивирусных программ не обращали на столь очевидную аналогию внимания, а если и обращали, то, как говорится, не видели за деревьями леса. А вот в корпорации **McAfee** эту аналогию заметили и быстро сообразили, что именно в медицине нужно искать панацею от компьютерной заразы. Компания обратилась за помощью к доктору **Роду Дэниелсу** из **Института Медицинских Исследований** США.

После того как Род детально ознакомился с предоставленной ему информацией о вирях, узнал, как происходит распространение этих вредоносных программ, каковы основы их работы, медик стукнул себя ладонью по лбу... И было откровение для McAfee. Оказывается, вири очень похожи на вирусы, заражающие человеческий организм (и не только человеческий, вряд ли на этом свете найдется организм, который бы не заражали вирусы). Они распространяются по тем же законам, по тем же законам размножаются и, что удивительно, даже устроены по похожему принципу. Как следствие, можно использовать аналогичные средства борьбы с инфекцией. И если у виртуальных "докторов" опыта борьбы с вирусами всего ничего, то у медицины такой опыт насчитывает десятки лет. Так что Дэниелс рассказал много интересного программистам из McAfee, и теперь с большой вероятностью можно ожидать появления антивирусных программ, работающих по совершенно новому принципу.

Одно печалит: от основного недостатка современной виртуальной антивирусной индустрии вряд ли удастся избавиться. Если в медицине существует единая классификация вирусов и единый банк "образцов", позволяющий быстро путем сравнения определить, каким вирусом заражен тот или иной человек, то в случае с компьютерной "медициной" все намного сложнее. Каждая компания-разработчик давно имеет свою собственную классификацию вирусов, согласно которой каждому вирусу присвоен свой буквенный код или номер. Коды не универсальны, у каждой компании они свои. Следовательно, создать единый банк виртуальной заразы проблематично. Значит, сложно объединить усилия на борьбу с Интернет-злом номер один (злом номер два, согласно сетевым опросам, является спам). Да и не согласятся компании просто так легализовать имеющиеся в их копилках данные. Вопрос выгоды отступает на второй план, когда речь идет о здоровье человека, но когда на карту поставлены всего лишь жизни компьютеров...

Аллодам в Сети — быть

В пятом номере "Игромании" за этот год мы писали о том, как играть во вторых "Аллодов" по Сети (см. статью "**Возрождение в онлайне**"). Там же рассказывалось об одном из лучших отечественных хэтов.

В середине июля исполнилось ровно полгода с момента официального пуска первой карты на игровом онлайн-сервере игры **"Аллоды 2: Повелитель душ"**. В конце января группа энтузиастов решила вновь дать геймерам и интернетчикам шанс поиграть в легендарную игру по Сети. Напомним, что официальный хэт от создателей игры компании **Nival Interactive** закрылся в конце мая 2000 года. После этого было несколько попыток возродить сетевые "Аллоды". По разным причинам большинство хэтов все же были закрыты к началу 2002 года. И тогда группа, назвавшая себя **ALLODSNET**, предприняла новую попытку, которая, по признанию многих игроков, удалась — хэт стал лучшим за все 2 года после "гибели" ниваловского сервера.

На хэте часто проводятся различные турниры и квесты; регулярно появляются новые карты-локации с призами; совершенствуется игровая система. Для регистрации на сервере, с разрешения "Нивала", не требуется лицензионная версия игры. Более подробную информацию о сервере вы найдете на сайте ***www.allods.net***.

Халява на кресте



Что такое беспроводный Интернет, слышали, скорее всего, все. Что для подключения к нему нужен радиомодем — многие. Что часть цифровых сетей, обеспечивающие подключение, бесплатны — некоторые. А то, что подключиться к подобным сетям можно, просто выйдя на улицу большого города с ноутбуком, — избранные.

Но скоро о тонкостях получения сетевой халявы узнают значительно больше народа. Армия фанатов беспроводной связи, добрых самаритян из группы поддержки пользователей под названием **Warchalking**, вплотную занялась ознакомлением масс с бесплатной Сетью. Уже сейчас на тротуарах больших городов по всему миру можно найти знак соприкасающихся дуг (см. фото), нарисованных на асфальте энтузиастами из Warchalking. Если встать на знак и обнажить антенну радиомодема, то можно с легкостью поймать одну из бесплатных цифровых Интернет-сетей. И если в Москве или Питере подобные знаки пока замечены не были, то в столицах европейских государств их можно встретить чуть ли не на каждом шагу.

Так что, если вы счастливый обладатель не только ноута, но и радиомодема, то изредка поглядывайте под ноги — в ближайшем будущем "дуги" появятся и на асфальте московских проспектов, ведь бесплатных сетей у нас хватает. Вот только... только разглядеть указующий знак в Москве можно будет лишь на протяжении семи-восьми месяцев в году. Запоминайте расположение летом, чтобы зимой можно было прийти на нужное место и на тридцатиградусном морозе выйти на халяву в Интернет.

Последние вздохи Сети



Интернет велик? Неискореним? Как бы не так. Дело идет к тому, что Интернета в современном его понимании скоро не станет. Британские ученые при поддержке "очкариков" из других стран готовят нашему любимому вебу замену. Вот уже несколько лет в разработке находится проект под кодовым названием **Grid** (сеть). Что это за зверь, как будет работать, когда начнется массовое тестирование? Пока неясно. Ученые отмалчиваются, а то немногое, что все-таки доходит до журналистов, позволяет строить лишь самые туманные предположения. Вроде бы будет новая система внутренней организации сети. Кажется, изначально будет вестись полная каталогизация доменов. Возможно, скорость обмена данными будет в сотни раз превышать нынешние скорости. Но уже точно существует программное обеспечение для поддержки приемника Интернета, и новая сеть уже вовсю тестируется в лабораториях британских университетов, где с ее помощью передаются огромные архивы с одного сервера на другой.

Звучит все это заманчиво. Кто бы отказался от мегабитных скоростей взамен пресловутого диал-апа, от возможности быстро найти нужную информацию вместо того, чтобы часами лазить по сайтам, которые выдал поисковик... Вот только маловероятно, что подобные чудеса произойдут в ближайшие десять-двадцать лет. Сколь бы ни было уникально и совершенно программное обеспечение, сколь бы ни была нова идея. Но для массовой реализации необходима техническая база, которой, увы, пока нет. И в ближайшем будущем не предвидится. Скорость передачи информации по телефонному кабелю мановением руки не увеличишь, а жирные коаксиалы в одно мгновение во все дома мира не проведешь.

Так что нас ждет либо просто реструктуризация Интернета по разработанному алгоритму, либо появление модификации Мировой Паутины с этикеткой "для богатеньких".

Хакер должен сидеть в тюрьме

Отечественные хакеры в очередной раз могут возрадоваться, что родились не под стягом звездно-полосатого государства. Заниматься взломом сетей в нашей стране до сих пор можно свободно, не боясь серьезных уголовных или административных взысканий. Два года — не срок! Особенно если лета эти — условные.

Совсем другое дело — пожизненное заключение, на которое, как известно, условно еще никого не осуждали. А вот посадить во вполне реальную камеру с пометкой "хранить до старости" в Штатах могут уже сейчас. Конгресс США принял закон, согласно которому на пожизненное заключение может быть осужден любой компьютерный взломщик. Понятно, что к подобной мере наказания прибегать будут не часто. Но сам факт наличия... В общем, хакеров на одном из континентов в ближайшем будущем заметно поубавится. Может, и в Россию начнут эмигрировать.

Интернет-светофор



Ни для кого не секрет, что виртуальность при всей своей нереальности может воздействовать на нашу жизнь. Более того, она сама — часть жизни. Сеть влияет на наши чувства: прочитали дурную новость на сайте — расстроились. На наши действия: в Интернете всегда можно заранее узнать расписание поездов или меню в ресторане на соседней улице. На наши планы: мы не поедем в отпуск на Канары, если по данным зарубежного Интернет-метеоагентства там в течение всего будущего месяца будут идти дожди.

Потихоньку Интернет подчиняет себе и наш быт. Веб-камеры на улочках городов, управление через Сеть банкоматами и автоматами по продаже билетов... Забавный случай произошел не так давно в Лондоне. Уже несколько месяцев уличным движением на территории Трафальгара и прилегающих к нему кварталов "командовали" светофоры, работающие через веб. У нас, зная качество отечественной связи, на такое бы не пошли. Англичане же, судя по всему, свято верят в надежность коннекта и стабильность компьютеров.

В момент замены старой программы "мигания" светофоров на новую на сервере произошел сбой. Все перезапустилось, обнулилось и зависло. Все движение на Трафальгарской площади и прилегающих улочках — остановилось. Через некоторое время затор распространился и на смежные районы. Несколько часов, пока сисадмины восстанавливали сервер, движение было парализовано. Сейчас обсуждается вопрос о замене Интернет-светофоров обычными — "аналоговыми". А часть устройств и вовсе предполагается заменить постовыми-регулировщиками.

Собачья жизнь



Любой интернетчик на вопрос, что означает символ "@", не задумываясь, ответит "собака". Простой человек почешет тыковку, но вскорости и на него снизойдет озарение, и он ответит, что это знак электронной почты. Но откуда взялась "собака" в почтовом адресе, откуда вообще возник этот непонятный значок?

E-mail впервые увидел свет в недрах компьютерной сети **ARPA Net**, принадлежавшей (да и разработанной) **Министерству Обороны Соединенных Штатов**. Число пользователей ARPA Net не превышало ста человек, так что работникам министерства проще было позвонить коллегам — сидели-то все в одном здании, — чем набирать на клавиатуре какое-то там послание. Программа, написанная **Реем Томлинсоном** для пересылки сообщений, особого распространения не получила. Именно из ARPA и пустил свои корни Интернет. ФИДО же вовсе не является прародителем нынешней Мировой Сети, как многие думают, но лишь побочной ветвью развития сетевой эволюции. На момент создания первого e-mail в ARPA Net уже существовали подобные программы, но предназначены они были несколько для других целей. Двести строчек кода, написанные Реем, воссоединили две утилиты, одна из которых умела передавать пусковые файлы с одной машины на другую, а вторая — пересылать текстовые сообщения из папки в папку в пределах одного компьютера. Слившись вместе, две программы образовали всем нам знакомый — по нынешним временам предельно примитивный — почтовый клиент. И уже тогда программка оперировала "собакой".

Но жизнь ее началась значительно раньше появления Интернета. Задолго до создания электронных технологий. Впервые похожий значок появился в четырнадцатом веке. Служители церкви использовали в церковной письменности дифтонг (буквосочетание, читающееся как один звук) "ad", означавший "около", "рядом", "в" (аналогично английскому at). Буква "d" писалась церковниками с характерным хвостиком, делавшим похожим изображение символа на перевернутую девятку. Но уже в шестнадцатом веке хвостик заметно "подрос", и дифтонг приобрел столь знакомое всем нам очертание "собаки". К этому времени символ использовали не только в религиозных писаниях, но и в простой письменности. Торговцы обозначали с его помощью массу продаваемого товара — называлась эта мера арробой (arroba) и соответствовала приблизительно двенадцати килограммам.

Уже в начале этого века "собака" была замечена в различных бухгалтерских ведомостях, где использовалась просто для обозначения какого-либо веса (без указания на значение). И только лишь 1971 году "@" появился в написании почтового адреса (точнее, стал символом, обозначающим послание в ARPA Net).

Так что, отправляя электронное письмо, вы посылаете адресату несколько веков, скрытых между именем получателя и названием почтового сервера. ■

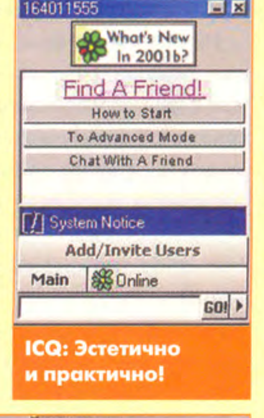
TanaT (tanat@yes.ru)



Интернет-подиум

СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ MSN MESSENGER, ICQ, MIRANDA

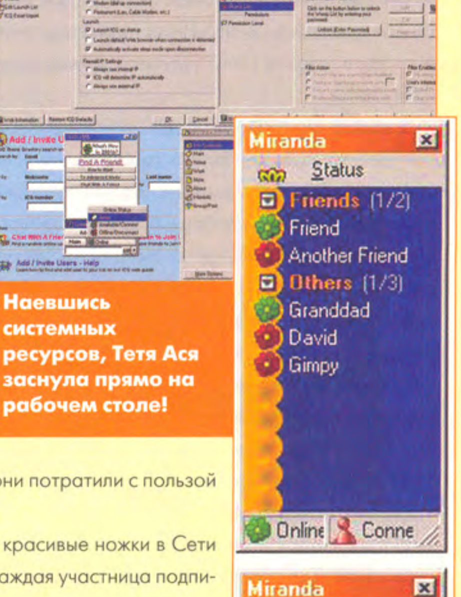
Дело было так. На улице стояла приятная погода, несильное солнце, легкий ветерок... Бархатный сезон. Только скучно немного. Вот мы и решили провести конкурс красоты, дабы развеяться и вас, читателей, порадовать. Быстро пробежавшись по Интернету, нашли трех девушек: Тетю Асю (в представлении не нуждается), Миринду (так себя называет Интернет-пейджер Miranda ICQ) и Масяню (так нам представилась программа под названием MSN Messenger). По поводу последней у нас возникли некоторые сомнения: что-то уж больно она смахивала на мужчину. Да и разработчики назвали ее грозным словом "Messenger" — не похоже на женское имя. Но все наши сомнения растаяли, когда мы познакомились с этой софтинкой поближе. Так кокетлива и обворожительна может быть лишь девушка.


ICQ: Эстетично и практично!


Miranda: Когда мне грустно, краски вокруг тускнеют.

Правила конкурса

Каждая участница обязана предоставить свое фото, чтобы читатели смогли оценить ее внешность. После этого девушки по очереди представляются и рассказывают немного о себе. На заключительном этапе каждая из участниц может задать вопросы конкурентам, чтобы продемонстрировать эрудированность и раскрыть свою внутреннюю красоту. Кроме того, именно в споре рождается истина. Далее, как только дамы насытятся общением друг с другом, мы подведем итоги и объявим победителя.


Наевшись системных ресурсов, Тетя Ася заснула прямо на рабочем столе!


Miranda: Когда я радуюсь, все вокруг сияет.

Фотография 9x12, с наивной подписью...

Сразу видно, что девушки зря время не теряли. Те несколько дней, что им выделили для подготовки, они потратили с пользой для себя. Надеемся, вы это оцените...

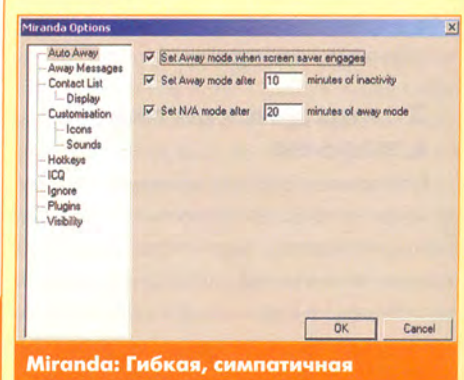
Чтобы как-то разнообразить конкурс (ведь найти красивые ножки в Сети можно и самому) наш оргкомитет постановил: пусть каждая участница подпишет свое фото. Заодно оценим и остроумие.

Следующее фото попало на конкурс в качестве компромата. Его принесла одна из участниц и со словами "посмотрите, какая Тетя Ася корова!" положила на стол председателя жюри. Сразу видно, девушки не остановятся ни перед чем в борьбе за первое место.


ICQ: Красота и качество только для вас

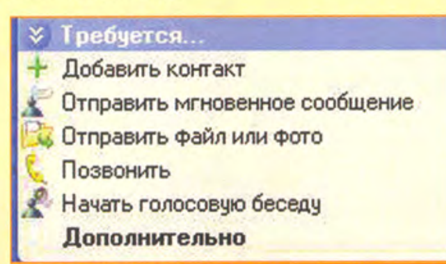
Вторая девушка представила целую галерею своих снимков. Видимо, она потратила не один день, позируя перед камерой и меняя платья. Первое наше желание было предложить ей самой выбрать три лучших снимка ("Игромания" же, в конце концов, не "Космополитен"), но, вспомнив лозунг


Miranda: Моя фигурка позволяет носить любую одежду!

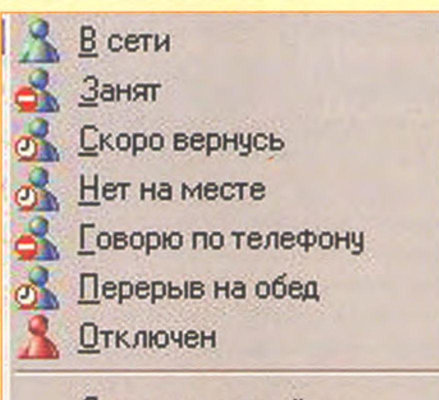

Miranda: Гибкая, симпатичная и полнофункциональная!

"красота спасет мир", мы пропустили в печать всю коллекцию.

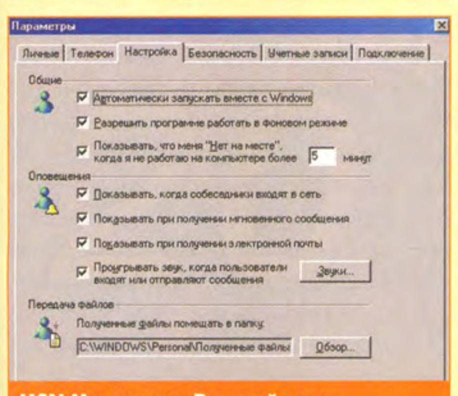
Последняя участница отнеслась к идее фотоконкурса с нескрываемым раздражением. Неужели Папа (Билл Гейтс) и Мама (Microsoft) не спонсировали и покупку платьев, и услуги профессионального фотографа? Мы, однако, спросить постеснялись.



MSN Messenger: Простой интерфейс — разберется даже ребенок!



MSN Messenger: Вести голосовую беседу? Нет проблем!



MSN Messenger: Русский язык повсеместно делает настройку легче легкого.

Немного посовещавшись, жюри решило, что промежуточные результаты оглашаться не будут. Этим шагом оно решило подогреть ажиотаж участниц. Девушки, правда, первое время возражали, мол, что это за конкурсы такие, когда неизвестно, кто какое место занял. Но когда один из членов жюри сказал: "Пусть победа будет сюрпризом! Вы ведь любите сюрпризы?" — они заулыбались и отправились готовиться к следующему испытанию. После такого поворота событий герой, убедивший дам сложить оружие, был признан знатоком женской логики, и вся редакция (а именно из ее членов было составлено жюри) отправилась в ближайший бар.

Не похвалишь себя сам, никто не похвалит

Вторым конкурсом был рассказ о себе. Каждая девушка должна была в пятиминутном монологе раскрыть свою внутреннюю красоту, которая не попала (а, возможно, и не поместилась) в кадр предыдущего испытания.

Некоторая сумятица возникла перед выходом участниц на сцену — каждая хотела быть первой. Все обернулось бы дракой, если бы не все тот же хитрец из жюри, предложивший девушкам выступать в порядке убывания их возраста.

Тетя Ася немного помялась и со словами "И вовсе я не самая старая!" пошла на сцену. За ней приготовилась идти Масяня (она попала в золотую середину), а чуть поодаль стала Миринда. Улыбка на ее лице будто говорила: "Не страшно, что я пойду последней. Пусть эти старые коровы лезут вперед. Надеюсь, они сломают себе шею. И поделом — им давно пора на пенсию!"

Ох, нам бы их проблемы!

Тетя Ася, однако, на пенсию вовсе не собиралась. Выйдя на сцену твердой походкой, она начала с места в карьер: "Я завоевала рынок интернет-пейджеров раньше всех! И сейчас попрежнему остаюсь на первом месте. Мною до сих пор пользуется большая часть интернет-сообщества. Я обладаю самым большим набором функций, приятным интерфейсом и легкостью в управлении. Благодаря своей популярности у меня есть много локализованных версий. Хотите версию на французском или китайском? Пожалуйста! И российскому пользователю вовсе не нужно бежать за словарем, чтобы разобраться в моем хелпе. Да ему, собственно говоря, и в хелп заглядывать будет незачем! Сиди, щелкай мышью, пиши мессаги и наслаждайся. А моим значкам настроения может позавидовать вообще любая программа!"

С гордым видом сойдя со сцены, Тетя Ася победоносно посмотрела на стоявших тут же конкуренток и плюхнулась на кресло в первом ряду. Кресло затрещало, но осталось, выражаясь словами медиков, в стабильном состоянии.

Жюри некоторое время посовещалось и пригласило следующую участницу. Многие усмехались, вспоминая, как тормозила их машина при включенной Тете Асе. В те времена им приходилось выбирать между WinAMP и ICQ. В любом случае, Тетя Ася о своих "маленьких" сюрпризах вежливо умолчала. Ну, а чего жюри хотело от этого монолога? Конкурс красоты ведь не исповедь. К тому же все участницы — женщины...

Однако мы отвлеклись. Грациозно покачивая "пунктами меню", Масяня вышла на середину и стартовала: "В отличие от всех остальных, моими пользователями являются лишь солидные люди. Для них важно иметь возможность быстро и без проволочек общаться с собеседниками не только текстом, ПК ведь не только SMS принимать может, но и голосом. Я прекрасно лажу с микрофоном, а моя гибкая система настройки и понятный интерфейс делают весь процесс общения не только простым, но и приятным. Однако это не все! Не знаю, что там Ася говорила про свои значки настроения, но у меня их уже такая куча скопилась, что я не знаю, куда их девать. И такое солнышко и сякое, и банан, и помидор. Есть даже кружка пива! А благодаря моему Папе я прекрасно совместима со всеми операционными системами из семьи Windows. Что касается Мамы, то она сразу после моего рождения преподнесла мне подарок — теперь мои версии доступны на всех языках мира!"

Последней на обозрение жюри предстала Миринда. Обведя всех кокетливым взором, она начала: "По-моему, все просто. Тете Асе давно пора на покой. Что касается Масяни, то я не знаю, зачем она вообще сюда пришла! Чего ей не живется у себя в США с Папой и Мамой? А я — лучше всех! Не верите? Сейчас все сами поймете. Во-первых, я являюсь абсолютно бесплатным проектом, к работе над которым может присоединиться каждый. Во-вторых, ко мне уже написано такое количество плагинов, что запросы даже самого придирчивого пользователя будут удовлетворены. В-третьих, благодаря открытости проекта ко мне существуют не только плагины, но и шкурки. Причем такие, что аж дух захватывает. Если сравнивать с браузером Opera, то у меня шкурок почти столько же. Вы уж извините, что я на браузеры перешла, просто у конкуренток вообще всего одно платье на всю жизнь. А я радую пользователя каждый день. В-четвертых, в меня встроена специальная система конвертации баз контактов Тети Аси. В результате ни один контакт и ни одно сообщение из логов не будут потеряны. Ну и последний, самый важный аргумент — моя фигурка. Вы знаете, сколько я вешу? Установочная версия весит три сотни килобайт! Это против 14 метров у Аси. А при распаковке разница становится еще больше. Естественно, что и ресурсов я ем намного меньше, и производительность от этого не страдает".

Выговорившись, все участницы разошлись готовиться к следующему испытанию. Ведь им надо было еще придумать каверзные вопросы соперницам.

Базар или "извините за выражение"

Ну что ж, вот мы и дошли до финального конкурса — дискуссии, в которой соперницы должны были высказать друг другу все, что накопи-

Немного об ICQ

Плюсы:
— Самый большой выбор функций
— Русскоязычный интерфейс
— Распространенность

Минусы:
— Большое потребление ресурсов
— В результате: снижение общей производительности
— Нестабильная работа программы в целом

Немного о Miranda ICQ

Плюсы:
— Очень малый размер дистрибутива
— Малое потребление ресурсов
— Открытые исходные коды и, как результат, большое количество любых плагинов, шкурок и звуков
Минусы:
— Отсутствие русскоязычного интерфейса
— Очень редко, но программа глючит

лось на душе. Здесь, правда, было одно ограничение — нельзя оскорблять конкуренток и использовать нецензурную лексику. Мы ожидали послушать вполне культурную беседу, но получилось такое...

Тетя Ася: *Миринда, а ты смотрела "Звездные войны, эпизод 2"? Он еще назывался "Атака клонов".*

Миринда: *Конечно, смотрела. А тебя что, на лирику потянуло?*

Тетя Ася: *Нет. Просто фильм-то про тебя. Ты, между прочим, тоже клон, пародия на меня и Масяню.*

Миринда: *Ты можешь говорить что хочешь. А я в любом случае лучше тебя.*

Масяня: *Миринда, а это правда, что у тебя столько платьев?*

Миринда: *Да.*

Масяня: *А где ты их взяла?*

Миринда: *Как где? На www.sourceforge.net.*

Масяня: *А мне можно взять что-нибудь поносить?*

Миринда: *Знаешь, милочка, с такими вопросами тебе надо обратиться к Папочке. Я, конечно, не жадина, но вся одежда там сделана специально для меня. Сотни энтузиастов по всему миру трудятся над моими шкурками. Кстати, чуть не забыла! Помимо шкурок, там еще и звуки ко мне есть!*

Тетя Ася: *Дайте мне большую вилку!*

Миринда: *Да куда уж нам! Ася. Тетя Ася. Как была старой калошей, так и осталась. А у меня есть и плагины, и шкурки, и звуки!*

Голос из зала: *Девушка, а вы телефончик не дадите?*

Миринда: *А вы прям, Денис Давыдович, не знаете! Все тот же www.sourceforge.net — там и дистрибутив мой лежит, и все примочки. Заходите, буду ждать.*

Тетя Ася: *Эй, расфуфыренная и с примочками. Ты какие языки поддерживаешь?*

Миринда: *Мой основной дистрибутив поддерживает только английский. Существуют версии на других европейских языках (их можно взять все там же). Например, я знаю французский...*

(При этом Миринда метнула кокетливый взгляд в того самого молодого человека, который спрашивал ее номер.)

Тетя Ася: *А на русском есть?*

Миринда: *Нет. Но это вопрос времени.*

Тетя Ася: *Времени, времени... Ты только тем и можешь хвалиться, что конвертируешь мою базу контактов в свою. Слышишь? Мою!*

Миринда: *Это нужно для того, чтобы облегчить пользователям переход с такой неудобной и ресурсоемкой программы, как вы, на молодую и непритязательную полезняшку!*

Тетя Ася: *Ты вначале функциями обрасти, а потом будешь называться полезняшкой. А то сейчас пользователям хвалишься, а сама кроме простых текстовых сообщений вообще ничего не поддерживаешь!*

Миринда: *И ничем я по функциональности вам не уступаю...*

Масяня: *Знаешь, Тетя Ася, а Миринда права относительно твоего ресурсопотребления. Что скажешь?*

Голос из зала: *ICQ — это не пейджер, а вирус!*

Тетя Ася: *Да враки это все!*

Голос из жюри: *Так уж и враки?*

Тетя Ася: *А доказательства?*

Миринда: *А ты фото видела?*

Тетя Ася: *Так это ты, малолетка, ее подкинула?*

Масяня: *Миринда, как тебе не стыдно!*

Миринда: *Думаешь, меня совесть мучает? А тебе-то что? Видано ли — Messenger возомнил из себя Ким Бессенджер! Платье, хоть одно, прикупила бы!*

Голос из зала: *Про логи скажи...*

Миринда: *Да, вот еще. Масяня, ты ведешь логи текстовых бесед?*

Масяня: *Ну, вообще-то... нет. Не веду.*

Миринда: *Ну вот и сиди, помалкивай!*

Масяня: *Зря ты так... Главное не внешность и не краски, и не эти чертовы логи, а простота в использовании и функциональность. Например, чтобы я отправила файл, достаточно один раз щелкнуть мышью. Аналогично — для добавления контактов и беседы голосом. К тому же ни одна из вас не владеет цифровым паспортом.*

Тетя Ася: *Что ты там городишь! Зачем нам паспорт нужен?*

Масяня: *Сейчас объясню. Чтобы зарегистрировать себе номер ICQ, нужно заполнить маленькую анкету. А чтобы использовать меня, нужно заполнить достаточно большую анкету (многие поля в ней необязательны). И любой пользователь сможет ее просмотреть. К тому же технология .NET (на которой я построена) и Microsoft Network позволяют хранить все настройки на сервере, в результате один и тот же пользователь может работать со мной одинаково удобно с любого ПК. А еще благодаря цифровому паспорту, можно просматривать сайты с помощью MSN Explorer.*

Миринда: *Как же, как же. При слове "Explorer" сразу вспоминается твой Папаша — враг всех открытых проектов.*

Масяня: *Вообще-то я на голову выше всех вас.*

Тетя Ася: *Ну-ну.*

Масяня: *Ваши пользователи имеют номера. Так?*

Миринда: *Предположим...*

Масяня: *Запоминать многозначные номера очень неудобно. А мои пользователи зарегистрированы по e-mail. У нас номеров не существует в принципе.*

Тетя Ася: *Тоже мне, рассмешила. Сделай поиск по e-mail в базе ICQ и найдешь нужного пользователя без всякого номера.*

Масяня: *Так это еще искать нужно. И так видно, что сама суть ваша гнилая.*

Миринда: *Какая, какая? Ты в своем уме?*

Масяня: *Чья бы корова мычала, недоросль!*

Тетя Ася: *А за гнилую суть можно и скалкой по интерфейсу!*

Масяня: *Да ты посмотри на себя, с твоими-то размерами надо на рынке продавщицей работать!*

Эта реплика явилась последней каплей, нарушившей душевное равновесие Тети Аси. Она кинулась на Масяню, но та успела проворно отскочить в сторону. Во время этого маневра она споткнулась о ногу Миринды, случайно оказавшуюся на пути, и чуть не упала. Ее подхватили члены жюри, выбежавшие на сцену и остановившие драку. Девушек развели по разным углам и успокоили. А члены жюри отправились совещаться.

Момент истины

Хотя финал получился несколько смазанным, жюри выглядело бодро и спокойно. Председатель объявил: "Жюри единогласно постановило: ввиду оригинальности каждой участницы сего конкурса, места заменяются званиями. Таким образом, Миринда получает звание "Мисс Стройняшка и Непритязательность". Благодаря своему маленькому размеру, нетребовательности к ресурсам и наличию шкурок, звуков и плагинов. Масяня — "Мисс Простота и Удобство". Действительно, любые желания исполняются одним щелчком мыши, да и номера ICQ запоминать не надо. Ну а Тетя Ася — "Мисс Функциональность и Практичность". Функций у нее действительно очень много, и все работают. Также мы подготовили некоторые рекомендации по устранению многих недочетов у наших участниц. Тете Асе рекомендуется сесть на диету и поменьше есть системных ресурсов, Масяне нужно научиться вести логи — иногда это очень полезно, Миринде пора выучить русский язык, иначе со своим французским и английским она далеко не уплывет".

Все участницы остались довольны таким распределением званий, никто не был обижен. Со счастливыми лицами они отправились собирать вещи и готовиться в дорогу. Ведь путь предстоял неблизкий... ■

Немного о MSN Messenger

Плюсы:
— 100% совместимость с любой Windows
— 100% стабильность работы
— Отсутствие глюков и зависаний
— Большой спектр функций
— Русскоязычный интерфейс
Минусы:
— Невозможность вести логи бесед
— Несовместимость с ICQ, то есть абсолютно другой принцип работы.

ЖЕМЧУЖИНА ПРОГРАММИРОВАНИЯ

Virbuk
virbuk@mailru.com

В редакцию часто приходят письма с вопросами по поводу Perl. И если по HTML или Java чаще задают конкретные вопросы, как реализовать ту или иную задумку, то про Perl обычно спрашивают, что это такое. Мы решили провести краткий ликбез, чтобы больше таких "простых" вопросов не возникало.

Язык Perl был создан в 1986 г. и первоначально предназначался для обработки текстов. Отсюда и его название — Practical Extraction and Report Language (язык извлечения и составления отчетов), хотя иногда его называют Pathologically Eclectic Rubbish Lister (патологически эклектичный мусорный листер). Не стоит спорить о том, какое из этих названий более правильное, потому что авторство и того, и другого принадлежит Ларри Воллу (Larry Wall), создателю и главному архитектору, распространителю и опекуну языка Perl.

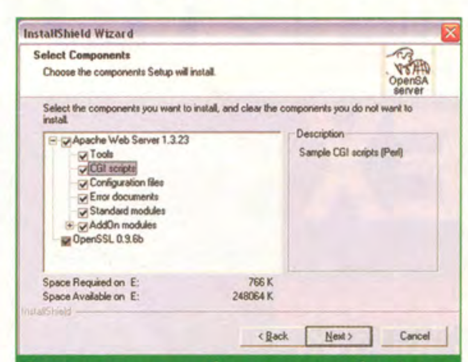
Основное применение Perl

Наибольшее распространение Perl получил при написании cgi-программ. Вы отлаживаете программу на своем домашнем компьютере (где, к примеру, установлена операционная система Windows), а затем просто копируете ее на сервер (где, скорее всего, установлен один из клонов Unix — FreeBSD, Linux, Sun Solaris, HP-UX и т. п.). При смене провайдера проблем с переносом скриптов также не будет. Удобно и практично!



Для запуска cgi-скриптов на локальной машине можно использовать OpenSA (http://www.opensa.org).

Разберемся с понятиями. Cgi-скрипт — это программа, которая выполняется на веб-сервере по запросу клиента (посетителя веб-сайта). Программа принципиально ничем не отличается от обычных приложений, которые установлены на вашем компьютере — будь то MS Word или Quake. CGI — это не язык программирования, на котором написан скрипт, а Common Gateway Interface — специальный интерфейс, с помощью которого происходит запуск скрипта и взаимодействие с ним.



Для получения более подробной информации по Perl можно обратиться к www.perl.ru — самому информативному и популярному ресурсу среди профессионалов и начинающих программистов.

Есть один довольно неприятный момент: на сервере, где находится ваш сайт, должно быть разрешено выполнение cgi-скриптов. Скрипт, как и любая другая программа, может выполнять системные команды на сервере, что представляет собой потенциальную угрозу безопасности. Так что если вы разместили свой сайт на бесплатном сервере, например Xoom или Chat.ru, то вы не сможете запускать скрипты. Впрочем, некоторые бесплатные серверы допускают использование CGI, например I-Connect. Ну а если вы платите за размещение веб-сайта, то, как правило, использование cgi-скриптов разрешено.

Функциональность

Как работает cgi-скрипт? Можно, конечно, привести какое-нибудь техническое руководство, но пользы от этого будет мало. Поэтому расскажу, как все происходит, своими словами. Итак, посетитель вашей страницы заполняет поля формы, например, для записи в гостевую книгу. После этого он нажимает кнопку Submit, которая и запускает cgi-скрипт. Скрипт выполняет запрограммированные действия — в данном случае считывает данные из формы и пишет их в файл гостевой книги — и посылает в браузер посетителя обычный html-код, например сообщение: "Спасибо, что вы оставили запись в гостевой книге".

Преимуществ cgi-скриптов перед JavaScript и Java несколько, и они весьма значительны.

1. Поскольку программа выполняется сервером, не имеет значения, какой у посетителя браузер — Netscape Navigator или Internet Explorer. Нет никаких глюков и сообщений об ошибках.

2. Cgi-скрипты позволяют реализовать гораздо более широкий набор функций.

3. Код cgi-скрипта закрыт для доступа.

Perl как язык программирования

Perl — это интерпретируемый язык программирования. Написанные программы анализируются в момент их исполнения и не требуют предварительной компиляции (сборки). Благодаря этому грамотно написанный Perl-скрипт (из-за того, что Perl является интерпретируемым языком, программы на нем называют скриптами) может работать как в Unix, так и в Windows, как на x86-процессорах, так и на Alpha или Power PC. Этим Perl резко отличается от языка C, где программу перед использованием необходимо откомпилировать, а полученный код зависим от используемой операционной системы и процессора.

Perl перед выполнением программы полностью разбирает ее и компилирует в свой внутренний формат. Это значит, что после начала работы вы никогда не получите сообщения о синтаксической ошибке и что пробельные символы и комментарии не замедляют ход выполнения программы. Такой метод обеспечивает быстрое выполнение операций языка Perl и является дополнительным стимулом к отказу от использования C в качестве служебного языка. Но процедура компиляции все же требует времени, и применение большой Perl-программы, которая быстро выполняет одну маленькую задачу (из множества тех, которые она способна выполнить), а затем заканчивает свою работу, не будет эффективным, ибо время ее выполнения окажется ничтожно малым по сравнению со временем компиляции.

С одной стороны, Perl — это компилятор, потому что перед выполнением первого оператора программы она полностью считывается и разбирается. С другой стороны, он — интерпретатор, потому что никакого объектного кода, занимающего место на диске в ожидании исполнения, в данном случае нет. Другими словами, он сочетает в себе лучшее из компилятора и интерпретатора.

●●●

Прошли годы с момента создания Ларри Воллом Perl, и теперь этот язык используется для решения гораздо более широкого круга задач. Это один из самых популярных языков для написания cgi-скриптов (программ для WWW), благодаря чему в последние годы его популярность резко возросла.

В одном из ближайших номеров "Мании" мы поговорим о Perl более подробно. А заодно ответим на вопросы, которые вы зададите... Ждем писем на адрес *virbuk@mailru.com*. ■

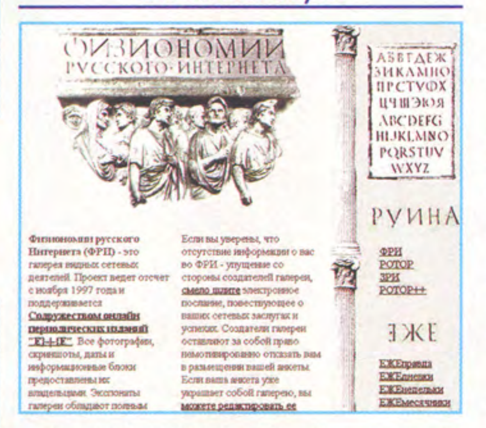
Интересное в сети

www.bootdisk.com



Загрузочная дискета — священный предмет. Один экземпляр должен храниться в личном сейфе в швейцарском банке, второй надлежит носить с собой поближе к пламенному сердцу, как партбилет, а третий должен всегда быть рядом с компьютером, мало ли что... Если же по каким-то причинам все три или более экземпляра были утрачены, остается один выход — посетить ***www.bootdisk.com*** и восстановить потерянное как можно быстрее. К вашим услугам архивы с содержимым загрузочных дискет для всех систем, какие только существуют в этом жестоком мире. Плюс немалое количество редких драйверов, системных программ и текстов, посвященных восстановлению поврежденной системы.

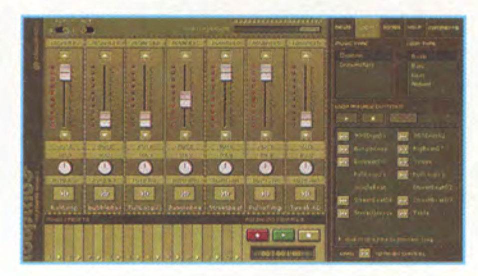
www.ezhe.ru/fri



Физиономии Русского Интернета — постоянно пополняющаяся галерея портретов видных сетевых деятелей, людей великих и не очень. Реальный шанс увидеть хотя бы "на экране вашего монитора" живых классиков вроде Эксклера, Удава, Олега Куваева или Рамуальда Какандокало. Помимо фотографии, на многих великих имеется краткое досье, список ресурсов, ими созданных, и заодно вид их рабочих столов (sic!).

www.looplabs.com

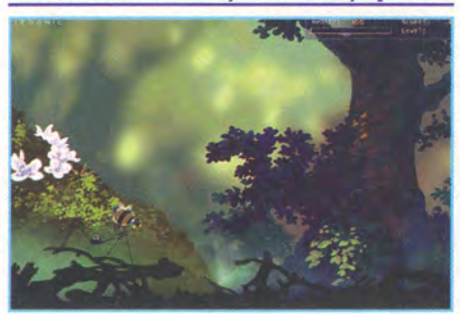
Для тех, кто любит музыку и хотел бы писать ее самостоятельно, но при виде более-менее профессиональной муз-программы теряет дар речи и желание что-либо делать в этом направлении. Что ж, начинать лучше не с профессиональных редакторов, а с простеньких самоиграек вроде этой. Тем более что она не требует установки, работает в окне браузера и очень быстро загружается, благо сделана на Flash. Разнообразие звуков, которые вы можете использовать в своем творении, впечатляет, да и новые семплы в библиотеки постоянно добавляются. Шедевр можно записать в файл и заслушиваться им уже в оффлайне.



telnet://towel.blinkenlights.nl

Хотите смотреть кино в реальном времени при коннекте 9600? Нет проблем! "Звездные Войны: Эпизод Очередной" в текстовом виде! Весь фильм создан исключительно при помощи стандартных символов (букв, цифр, знаков препинания, палочек, черточек, крестиков и ноликов). Фанатам Вейдеров и Оби Ванов смотреть обязательно, остальным — крайне желательно узреть хотя бы начало. Вышеуказанный адрес введите в браузере, автоматически запустится telnet-клиент. Наслаждайтесь!

www.titoonic.dk/testarea/spider



Далеко не все геймеры, имеющие выход в Интернет, жалуют Flash-игры. Баловство — говорят они. Мол, в это только детишки играют, да секретарши в офисе. И никакие аргументы, что-де Flash-технология — это своего рода искусство, что и среди флэшек попадаются весьма оригинальные находки, таких "отступников" не переубеждают. Единственная флэш-игра, которую они признают, — "Убей телепузика". Ну да это разговор особый.

Если среди ваших знакомых есть такие флэшоненавистники, то поставьте им как-нибудь игру "В паучка", расположенную на вышеозначенной ссылке. Не исключено, что флэшоненавистник за считанные минуты превратится в ярого флэшофила. Маленькая бестия, ползающая по экрану за курсором мышки, настолько мила, что оставаться равнодушным как минимум сложно, как максимум — невозможно. Паучишка готов прыгать по вашему приказанию на любое пролетающее мимо насекомое, поедать его, зарабатывая тем самым очки, увеличивающие жизнь. Но не забывайте, что вам в обязанности вменяется ограждать пушистый шарик на четырех ножках от злобных светляков, так и норовящих поджарить нашего подопечного своими фонарями. Как только паучара отъестся до отвала (значек health достигнет стопроцентной отметки), вас перебросят на следующий уровень, и так далее и так далее. Видеоряд у игры такой, что не придерешься, звуковое сопровождение — так и вовсе идеальное для Flash-технологии. Рекомендуем всем, кроме секретарш, которые, увлекшись игрой, рискуют не услышать телефонного звонка, а то и не заметить босса, осторожно подошедшего поинтересоваться, чем это его подопечная занимается.

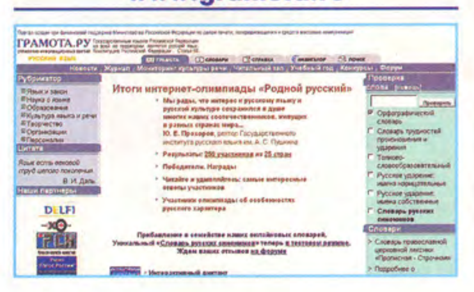
http://americanfamily.euro.ru

Типичный фотоальбом типичной американской семьи. "Привет... это я. Мамочка сказала, что я получил симпатичную внешность и никаких умственных способностей. Мне нравится быть щенком. При виде девочек у меня текут слюни с подбородка..." Прелесть? Не то слово... А еще кузен, который путешествует автостопом и не моется по три месяца. Братишка Барни, который в 27 лет хочет стать доктором и уже умеет писать свое имя печатными буквами. Похотливая жена троюродного брата, питающая нездоровую страсть к опоссумам. Ну и отец семейства, который через 75 лет должен выйти из тюрьмы, "тогда мы пойдем на рыбалку!"

http://o-s-l-i-k.narod.ru

Персональными страницами отдельных представителей фауны типа собак, кошек, морских свинок, броненосцев, лошадей Пржевальского и сумчатых опоссумов уже никого не удивить. А вот об ослах в Сети информации как-то подозрительно мало... Вот тут-то на помощь и приходит данный сайт. Простенько и со вкусом. Все об ослах и только об ослах. Ослиные сказки, ослиная фотогалерея, ослиный юмор, ослиный гороскоп и даже ослиный алкоголизм. Рейтинг ослов (на первом месте, ясное дело, Иа-Иа, затем ослик из "Кавказской пленницы" и ослик из "Бременских музыкантов" и заодно цифровой осел из "Шрека").

www.gramota.ru



Глобальнейший проект, посвященный русскому языку во всех проявлениях. Наиболее интересная функция — проверка слова. Вводим любое слово (абсолютно любое, даже нецензурное) и получаем по нему исчерпывающую справку. От значения и правил написания до фразеологических оборотов с его использованием, в том числе и особо изощренных выражений типа "Автогеном тебе по губе". Также на этом сайте вы найдете огромное количество оцифрованных учебников и пособий, множество статей, тестов и другие приятные фишки, типа интерактивного диктанта.

www.imanewbie.com



Огромная коллекция комиксов по мотивам Ultima Online, сделанных на основе скриншотов из игры. Главный герой — "вечный чайник" по имени ImANewbie. Призовой неудачник, постоянно попадающий в идиотские ситуации. Как правило, дело заканчивается гибелью главного героя и легендарной фразой "U suck", произносимой доброжелателями. Помимо самих комиксов, на сайте имеется множество других UO-шных приколов, а также раздел с комиксами по мотивам Diablo II.

http://knopka.ush.ru

Метафизическая конструкция, предназначенная для осознания индивидом тщетности человеческих усилий, иллюзорности собственного существования и эфемерности всего сущего. Благодаря конструктивным особенностям, при нажатии на Кнопку ровным счетом ничего не происходит, что дает нажимающему обильную пищу для размышлений на вышеперечисленные темы. Кроме того, Кнопка дает прекрасную возможность обрести заслугу, производя действие, не имеющее последствий и, соответственно, не порождающее новых причин.

www.cat-scan.com

Слабонервным беременным детям до 16 годков и фанатичным представителям общества защиты кошек от планшетных сканеров смотреть не рекомендуется. Только здесь несчастных животных запихивают в планшетный сканер, придавливают крышкой и сканируют, сканируют, сканируют! Результат впечатляет, не всегда можно догадаться, что перед вами именно расплющенная кошка.

www.chastushki.ru

Частушки. Деревенские, городские, заводские, тюремные, детские, матерные, медицинские, политические и компьютерные.

"Я надену платье бело, кофту сине-рябую.

Кто к компутеру подсядет — морду раскорябаю!"

www.audiogalaxy.com



Уникальная система поиска музыки, достойная замена почившему "Напстеру". Во-первых, теоретически это легально — имеется некоторое количество запрещенных к скачиванию композиций, как правило, в этот разряд попадает самая паршивая попса. Во-вторых, надежнее — на моей памяти связь обрывалась всего пару раз. В-третьих — выбор музыки намного больше, чем в том же "Напстере" или новомодном KaZaA. По крайней мере, все, что нужно было мне, я там нашел, а это о многом говорит, если принять во внимание мои извращенные музыкальные вкусы. К тому же вся система работает через браузер.

www.dtig.de/whatswrong

Флэшка для наблюдательных. Внимательно разглядываем картинку и пытаемся все-таки понять, что же в ней неправильного. Пока этого никому не удавалось, может, у вас получится? Учеными замечено, что при длительном и внимательном изучении этой картинки у подопытных начинались неприятные ощущения в области прямой кишки, учащенное сердцебиение, повышалась потливость и слюноотделение, а также появлялось необъяснимое ощущение страха, часть пациентов отделалась легким инфарктом.

http://vedi.d-s.ru

Находка для дизайнера! Официальный сайт проекта "Веди". Интересен сайт тем, что содержит неимоверное количество оригинальных кириллических шрифтов, которые можно совершенно бесплатно скачать — оно того стоит, шрифты действительно отличные. Помимо шрифтов, на этом сайте вы найдете подборку



программ для создания и редактирования шрифтов, некоторое количество полезных статей полиграфической тематики и заодно коллекцию орнаментов, узоров, рамок, виньеток и тому подобных художественных излишеств.

www.cncgames.com

Один из лучших в мире сайтов, посвященных вселенной Command&Conquer. Прежде всего интересен своей "девелоперской" направленностью — созданию дополнительных миссий и модификаций здесь уделено больше половины объема сайта. Приплюсуйте к этому огромное количество доступных для скачивания



модов, карт, кампаний и всевозможных утилит и получите незаменимый ресурс для любого фаната C&C.

www.nomzhir.spb.ru



"Далеко за морем, в автобусном парке, трудился Юрасик подносчиком шин. Своими руками, без помощи сварки, убогой судьбы обжигая кувшин." Официальный сайт "Неформального Объединения Молодежи" — группы художников и музыкантов, еще на заре перестройки показавших миру, что такое непопсовая музыка и здоровый стеб над действительностью. Современному зрителю этот проект может быть известен по замечательной песне "Пасека" (которую канал MTV совершенно незаслуженно поместил в "Щит Парад"). На сайте размещено множество текстов, музыка в формате Real Audio, весьма занятная фотогалерея, подробная информация о группе и куча ссылок на дружественные ресурсы, которые, поверьте мне, не хуже. ■



АНТИВИРУСЫ: ВЗГЛЯД ИЗНУТРИ

В наше время, когда бурно развиваются телекоммуникации (в частности Интернет), вирусы появляются как грибы после дождя и очень легко распространяются. Чего только стоят нашумевшие вирусные эпидемии **LoveLetter**, **Klez**. Число вирусов на сегодняшний день очень велико. Они могут заразить любой компьютер, уничтожив при этом ценную информацию. Именно поэтому пользователь должен иметь представление о том, как работает антивирусная программа, как она "ищет", "лечит" зараженные вирусом данные, какие методы антивирусной защиты существуют и насколько они эффективны. На сегодняшний день по алгоритмам работы можно выделить 5 основных групп антивирусных программ.

Тернии классификации

Антивирусные сканеры

Пионеры борьбы с компьютерными вирусами. Появились они практически одновременно с первыми вирусами. В основе работы таких программ стоит простой принцип — поиск в файлах, оперативной памяти, загрузочных секторах знакомых участков вирусного кода (так называемых **сигнатур**). Под сигнатурой понимают такую запись о вирусе, которая позволяет однозначно идентифицировать сам вирус, его присутствие в файле, памяти. Чаще всего сигнатурой является именно участок вирусного кода, а иногда и его контрольная сумма (или дайджест).

Антивирусный сканер просматривает сначала оперативную память компьютера, ища вирус там. Существуют так называемые stealth-вирусы, которые перехватывают системные функции и в результате могут контролировать поток данных от периферийного устройства к пользователю. А значит, они, перехватив управление, могут заразить любой открываемый файл в системе. Вирус первым узнает об обращении к периферийному устройству.

Представьте, что у вас в памяти присутствует stealh-вирус, а вы начали антивирусное сканирование без проверки оперативной памяти. Тогда зараженными могут оказаться все файлы. Именно поэтому сначала нужно провести поиск вирусов в оперативной памяти и при обнаружении stealth-вируса удалить его из памяти и потом искать тело в файле. Хочется вас успокоить: в наши дни stealth-вирусы надежно обнаруживаются в памяти и не представляют серьезной угрозы (если, конечно, регулярно проводить антивирусные проверки).

Человеческая мысль не стоит на месте. Вирусы также развиваются. Головной болью разработчиков антивирусного ПО стали "копии" известных вирусов. Дело в том, что существует огромное количество вирусных программ, алгоритм работы которых повторяет алгоритм работы других вредоносных программы. Поскольку код изменился, изменилась и сигнатура.

Каждую неделю появляется огромное количество вирусов. И разработчики просто не успевают внести в базу все сигнатуры. К тому же есть еще и малораспространенные вирусы, которые не попадают в базу. Мало того, существуют еще и полиморфные вирусные программы. Такой вирус изменяется от заражения к заражению. Просто, если в теле вирусной программы раскидать случайным образом ничего не делающие команды (для тех, кто знаком с программированием — NOP; MOV AX,AX;), то алгоритм работы не изменится, а вот тело и сигнатура претерпят значительные изменения.

Еще одной проблемой для борцов с вирусами стали программы, создаваемые вирусгенераторами (имея под рукой такой генератор, можно создать очередную "пакость" буквально за 5 минут). Во всех вышеперечисленных случаях помогает оригинальный алгоритм обнаружения неизвестных вирусов — **эвристический анализатор**. С его помощью антивирус способен находить аналоги известных вирусов, сообщая об этом пользователю. Принцип работы эвристического анализатора примерно такой. Любые данные он представляет в виде машинных кодов: в компьютере одна и та же информация может быть представлена в виде данных и в виде программы. Анализатор просматривает код, и если программа выполняет некоторые подозрительные (странные) действия, то ей добавляется условный балл. При превышении какого-то количества баллов эвристик делает вывод, что программа содержит вирус. Конечно, вероятность как ложного срабатывания, так и пропуска велика. Однако если правильно использовать данные эвристика, то можно прийти к правильному выводу. Если антивирус указывает, что заражен единичный файл, то это, скорее всего, имело место ложное срабатывание. Если же такое повторяется не один раз, то можно говорить о вирусном заражении вашей системы с большой долей уверенности.

Антивирусные мониторы

Антивирусные мониторы по своей сути — это лишь некая разновидность сканеров. Но! Антивирусный монитор постоянно присутствует в оперативной памяти компьютера и в фоновом режиме проверяет все открываемые и загружаемые файлы. Почти каждый современный антивирус имеет в своем составе такой монитор.

Ревизоры изменений

Ревизоры — это антивирусные программы, которые следят за изменениями файлов. Ревизоры сохраняют в своих базах данных контрольные суммы файлов. И потом просто сравнивают сохраненные значения с текущими (ведь вирусы изменяют файлы). Результаты работы сообщаются пользователю, поскольку пользователь также может изменять файлы.

У ревизоров есть свои недостатки. Во-первых, крайне важно, чтобы ревизор первые несколько раз запускался на "чистой" машине. Во-вторых, ревизоры не способны поймать вирус в момент его появления в системе, а находят его уже после распространения. В-третьих, они не могут найти вирус в новых файлах (полученных по e-mail, скачанных с BBS, Internet и прочее), поскольку в базах данных информация по таким файлам отсутствует. Именно этим недостатком пользуются некоторые вирусы, заражая только новые файлы.

Иммунизаторы

Обычно иммунизаторы записываются в файл (совсем как вирус) и при запуске файла проверяют его на изменения. Современные вредоносные программы научились прятаться от такого типа иммунизаторов.

Второй тип иммунизаторов защищает систему от поражения каким-то определенным вирусом. Для этого файлы модифицируются таким образом, чтобы вирус принимал их за уже зараженные. Конечно, нельзя иммунизировать файлы от всех известных вирусов. Из-за этого недостатка данный тип антивирусов не получил широкого распространения и практически не используется.

Поведенческие блокираторы

Такой антивирус постоянно находится в оперативной памяти и перехватывает все происходящие в системе события. В случае обнаружения "подозрительных" действий в системе (то есть тех, которые может производить вирусная программа), блокирует их или спрашивает у пользователя разрешение на их выполнение. Блокиратор не ищет вирус, а просто предотвращает его действия.

В принципе, блокиратор может остановить распространение любого вируса. Но вирусоподобные действия могут производить операционная система и различные программы. Поведенческий блокиратор не в состоянии самостоятельно определить, кто именно выполняет подозрительные действия — вирус, ОС, программа — и вынужден спрашивать у пользователя подтверждение. Именно в этом главный недостаток поведенческого блокиратора — чрезмерная навязчивость.

Сила совмещения

Мы с вами рассмотрели все типы антивирусов, существующих на сегодняшний день. У каждого типа есть свои достоинства и недостатки. В современных антивирусных пакетах сочетаются практически все пять вышеперечисленных типов, так как только их совместное использование позволяет выйти из войны с вирусами победителем.

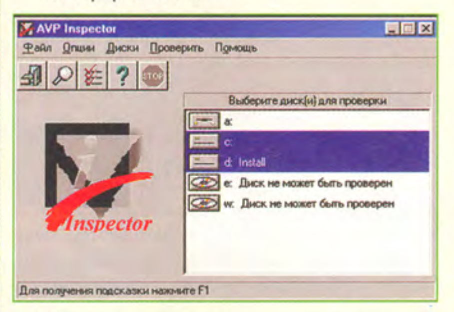


ОБЗОР НАИБОЛЕЕ ПОПУЛЯРНЫХ АНТИВИРУСОВ

Вирусы уже давно объявили войну человечеству, а в XX веке даже вышли за биологические границы и вторглись в область компьютерных технологий. Но люди не заставили себя ждать: современный рынок антивирусов просто ломится от избытка предложений, разобраться в которых поможет данный обзор.

Антивирус Касперского

Разработчик: "Лаборатория Касперского"
Веб-сайт: *www.kaspersky.ru*
Лицензия: Shareware
Язык: Любой
Платформа: Любая



Программа является мамонтом антивирусного рынка, те же размеры и та же мощь. В комплект данного антивируса входят сканер, монитор, ревизор дисков (**AVP Inspector**) и интегрированный модуль защиты от макровирусов.

Антивирус Касперского обладает хорошим эвристическим анализатором. А среди вирусописателей уже в пословицу вошло выражение: "Мой вирус не обнаруживается даже Касперским!" Действительно, этот антивирус является одним из самых лучших в мире.

Возможность интеграции данного продукта с персональными брандмауэрами и бдительность в борьбе с вирусами делает его хорошим решением проблем с безопасностью для любого персонального компьютера. Но есть ряд препятствий для использования антивируса на домашнем компьютере: большая требовательность к ресурсам и высокая цена (100-800$ в зависимости от вида дистрибутива).

Рейтинг "Мании": 5/5

DrWeb

Разработчик: "Лаборатория Данилова" и "ДиалогНаука"
Веб-сайт: *www.drweb.ru*
Лицензия: Shareware
Язык: Любой
Платформа: Любая



DrWeb является давним конкурентом Антивируса Касперского. В состав утилиты входят сканер и монитор. Возможность добавить ревизор дисков (**Adinf**) есть только у зарегистрированных пользователей. Скачать ревизор можно с сайта разработчиков, которые предоставляют очень интересную услугу: возможность проверки файлов с вашего HDD в режиме on-line. При этом указанный вами файл копируется на сервер и проверяется сканером — результаты выдаются сразу же. А вот лечить файлы нельзя. Тест осуществляется очень качественно: последняя версия Интернет-червя **Klez** была тут же идентифицирована.

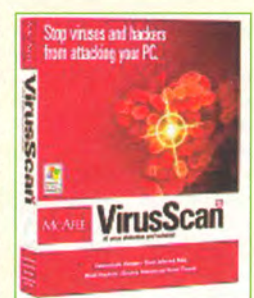
DrWeb является лучшим выбором для российского пользователя. Этому способствует русскоязычный интерфейс, поддержка любых платформ и очень маленькая цена данного продукта (120 рублей). Мощный эвристический анализатор поможет нейтрализовать даже самые новые вирусы.

Рейтинг "Мании": 5/5

McAfee VirusScan

Разработчик: McAfee Associates
Веб-сайт: *www.mcafee.ru*
Лицензия: Shareware
Язык: Английский/русский
Платформа: Unix, Windows (любой)

Неплохой антивирус, быстро набирающий популярность. Содержит монитор и сканер. Существует плагин к **MS Outlook**, позволяющий сканировать прикрепленные файлы. Хотя этот продукт и является самостоятельным, он также входит в состав целого защитного комплекса от McAfee Associates наряду с брандмауэром и еще несколькими программами. С точки зрения разработчика, это должно повысить общую степень защищенности. Однако практика показывает, что лучше использовать продукцию разных производителей (например, Антивирус Касперского+Check Point Firewall для локальных сетей и DrWeb+Outpost Firewall для домашних ПК). Дело в том, что, найдя ошибку хотя бы в одной составляющей McAfee-комплекса, злоумышленнику почти наверняка удастся обойти весь защитный механизм.



McAffe имеет одну из самых больших баз в мире (более 60000), но, к сожалению, не содержит эвристического анализатора, что существенно снижает общее представление о нем. В связи с этим мы не рекомендуем McAfee VirusScan ни для домашнего пользования, ни для защиты сетей. Программа сильно уступает Антивирусу Касперского и DrWeb.

Рейтинг "Мании": 3/5

Panda Antivirus Titanium

Разработчик: Panda Software
Веб-сайт: *www.pandasoftware.com*
Лицензия: Shareware
Язык: Английский
Платформа: Unix, Windows (любой)

Как и McAffe, данная программа является частью защитного комплекса. Но сам антивирус — самостоятельный продукт. Panda малоизвестна среди российских пользователей, хотя в последнее время все чаще и чаще можно услышать хорошие отзывы о ней. Что может предложить эта темная лошадка?

Помимо приятного интерфейса (им могут похвастаться любые раскрученные продукты), "Панда" обладает очень быстрым сканером, требует мало системных ресурсов и, по словам разработчиков, "способна устранять повреждения, нанесенные вирусом". На деле это значит, что в тех случаях, когда другие антивирусы предлагают удалить неизлечимый файл, наш австралийский мишка их излечивает. Проверить данный факт достаточно сложно хотя бы потому, что Антивирус Касперского или DrWeb предлагают удалить инфицированные файлы только в крайних случаях.

Panda позволяет бороться со всеми известными типами вирусов, включая ActiveX и Java-апплеты. Также антивирус содержит эвристический анализатор, позволяющий находить новые вирусы.

Пожалуй, единственным слабым местом данного продукта является его англоязычный интерфейс — российскому пользователю не очень удобно разбираться в "иностранных опциях", а получать техническую поддержку тем более.

Рейтинг "Мании": 4/5



AVP vs DrWeb

Что не говори, а без драки не обошлось. Антивирус Касперского и DrWeb — лютые конкуренты. Борьба началась еще в те времена, когда MS-DOS под стол пешком ходила. Сегодня оба антивируса известны по всей Сети своими эвристическими анализаторами, качеством работы сканеров и мониторов. При этом оба достаточно раскручены, пользуются успехом как у нас, так и за рубежом (каждый поддерживает огромное число языков).

Оба антивирусных пакета разработаны нашими соотечественниками. В отличие от брандмауэров (firewalls), производство антивирусов в нашей стране поставлено на широкую ногу. Не потому ли, что и вирусы мы пишем лучше других? Любому пользователю рано или поздно приходится выбирать между двумя этими антивирусами. Что предпочесть и как сравнивать?

На ринге

"Касперский" более популярен, чем конкурент. Его даже можно назвать любимчиком корпоративных клиентов. Отчасти это дости-

гается за счет авторитета самого Евгения Касперского. Но все равно непонятно, почему многие обходят DrWeb стороной. Объяснение видится одно: пользователи не осведомлены обо всех его плюсах (под плюсами мы будем понимать черты, отличающие данный антивирус от конкурентов). Так что рассмотрение мы начнем именно с них. DrWeb обладает следующими качествами: компактностью, ненавязчивостью и многоплатформенностью.

Этот антивирус имеет очень маленькие размеры — его дистрибутив для Windows весит 3,22 Мб. При столь маленьких габаритах он является полнофункциональным продуктом, ничуть не уступающим по своим "боевым" качествам Антивируса Касперского. Компактность выражается и в требованиях к системным ресурсам: компьютер теряет лишь малую часть своей производительности при работающем DrWeb-мониторе, в то время как пользователи Windows 2000 часто жалуются на тормоза в системе при активном AVP-мониторе.

Ненавязчивость — критерий субъективный, но в полной мере выдержанный DrWeb'ом. Если DrWeb-монитор находит вирус, то выдает сообщение об этом. При этом у пользователя появляется несколько вариантов дальнейших действий: игнорировать, лечить, блокировать, пропустить. То есть вы можете сразу принять необходимое решение (в таких случаях монитор Антивирус Касперского предлагал запустить сканер, вылечиться и только потом появлялась возможность закрыть окно с сообщением о вирусе). В DrWeb достаточно просто нажать кнопку **"Блокировать"** и работать дальше. В аргументах, что в действиях AVP нет ничего плохого, что они заставят отреагировать на появление вируса даже неопытного пользователя, есть доля истины. Но беда Антивируса Касперского в том, что открытое окно AVP-монитора, сообщающее об ошибке, лежит поверх всех остальных, мешает работать и при этом ест память.

И все было бы не так плохо, если бы не сбои в работе AVP-сканера: при обнаружении инфицированных активных web-компонентов и Java-апплетов и их удалении с помощью сканера (такие объекты не поддаются лечению), монитор по-прежнему указывает на их существование (хотя они уже стерты). В таком случае дальнейшая работа становится просто невозможной. Ведь окно монитора невозможно закрыть, если зараза не излечена — а именно так Антивирус Касперского и думает.

Многоплатформенность

"Многоплатформенность" — параметр вполне определенный. Кавычки же появились оттого, что у рассматриваемых антивирусов этот параметр разного качества. DrWeb поддерживает все платформы, так же как и Антивирус Касперского, но при этом его дистрибутивы под различные ОС стоят одинаково, а цены комплектов "Касперского" различаются в 5-6 раз!

AVP для Windows XP стоит 100$, а для FreeBSD — 600$. Причина в том, что дистрибутив "Касперского" для FreeBSD считается уже не Home Antivirus (каковым является Антивирус Касперского для Windows XP), a Server Antivirus. FreeBSD считается одной из самых лучших высокоскоростных серверных ОС в мире, среди ее пользователей такие серверы-гиганты, как **Yahoo**, **Hotmail** и **Microsoft**. Естественно, что корпоративный клиент должен платить больше тех, кто ходит по земле. Но ведь ничто не мешает вам использовать FreeBSD как обычную домашнюю ОС. В этой ситуации AVP вам будет просто не по карману. В таком случае DrWeb окажется самым выгодным решением.

Да что вы говорите?!

Теперь рассмотрим несколько заблуждений, возникающих у пользователей ввиду их недостаточной информированности. Наиболее часто можно услышать: "Антивирус Касперского лучше потому, что в его состав входят не только сканер и монитор, но еще и защита от макровирусов в документах MS Office и ревизор диска — **AVP Inspector**!" Однако DrWeb тоже не лишен сих чудес света: у него существует собственный ревизор диска — **Adinf**.

Ревизор можно скачать с сайта производителя (как и сам антивирус). Просто Adinf не входит в состав основного комплекта DrWeb и доступен только зарегистрированным пользователям. Хотя вы и потеряете пять минут времени, зато сэкономите на общей стоимости дистрибутива несколько сотен долларов (подробнее о ценах читайте далее).

Что касается борьбы с макровирусами, то по сути это дублирование функций AVP-монитора. Adinf отслеживает все вирусы (в том числе и макро) на стадии загрузки/открытия файла. Так зачем нужен дополнительный модуль, если результат тот же? И не забывайте, даже если у вас стоит Intel Pentium 4, 3.2 ГГц, 1024 MB RAM, то и в этом случае трата системных ресурсов будет заметна.

Второй распространенный довод в пользу AVP звучит так: "AVP лучше за счет высокой степени интеграции". Ну что ж, в этом есть доля правды: существует версия AVP для интеграции с высококлассными корпоративными брандмауэрами (например, **Check Point Firewall**). Но что с этого простым пользователям, которым не нужно контролировать локальные многосегментные сети? Ничего! А DrWeb предоставляет вполне реальную услугу: возможность интеграции с почтовым клиентом **The BAT!**. Соответствующий дистрибутив можно скачать с сайта разработчиков. Правда, совсем недавно и у AVP появилась возможность совмещенной работы с "Мышкой", так что данный плюс DrWeb'a теперь смело можно рассматривать и как плюс антивируса от Касперского. Но настроить программу для работы с почтовым клиентом проще все же у DrWeb.

Из всего вышесказанного можно сделать один очень важный вывод. AVP специализируется на защите крупных корпоративных сетей, и тут ему нет равных, а DrWeb направлен на "простых смертных". Это вовсе не означает, что использовать AVP на домашнем компьютере не рационально, а всего лишь подчеркивает рыночную тенденцию, сказывающуюся еще и на ценах. Цена годовой регистрации для домашнего использования DrWeb — 200 рублей, а AVP — 100$. Чувствуете разницу?

Ни сучка, ни задоринки

Перейдем к самой пикантной теме: качеству работы сканеров и мониторов. Тестирование проводилось не специально, а в реально возникших жизненных обстоятельствах. Имелся компьютер с установленным на нем "Касперским" (монитор+сканер+ревизор диска+защита от макровирусов). Антивирусная база была двухнедельной давности. И выпало все это на пору эпидемии вируса **Worm.Klez**. Этот Интернет-червь пользуется дырой в **Outlook** и проникает на компьютер. Так и случилось. Вначале были повреждены все модули AVP. С этого момента невозможно было запустить ни сканер, ни монитор, ни ревизор.

Это, между прочим, обратная сторона популярности "Касперского" — вирус заранее был готов ко встрече с конкретным антивирусом. В результате компьютер полностью инфицировался и стал беззащитным (из-за деятельности вируса он постоянно тормозил и обращался к HDD).

С сайта Антивируса Касперского был переписан небольшой сканер, отлавливающий только Worm.Klez. Казалось, спасение близко. Но сканер от Евгения Касперского обнаружил инфицированные файлы, некоторые вылечил, а при попытке удалить неизлечимые файлы просто вылетел с ошибкой! Оказалось, эти файлы были под защитой Windows 98, которая и прикрыла "агрессивную" программу-сканер. То же повторилось и в Safe Mode.

Излечивающий пакет для моей ОС (а он был универсален — для любой версии Windows) был недоработан, так как излечить компьютер не смог. Попытка установить "Касперского" заново ничего не дала — вирус бдительно следил за всеми появляющимися программами. Новый антивирус погиб так же быстро, как и его собрат.

Ситуацию спас DrWeb. Быстренько выкачав его из Сети (благо размер позволяет) и зарегистрировавшись, получили вполне работоспособные сканер и монитор. Тут тоже не обошлось без неожиданностей: при сканировании памяти вирус не был найден (это-то еще не страшно), не идентифицировал его сканер и при проверке процессов! А ведь несколько процессов было явно паразитическими (это легко увидеть: достаточно закрыть некоторые из них через Ctrl+Alt+Del, как компьютер будет меньше тормозить и реже обращаться к HDD). Однако сканирование винчестера дало результаты: вирус был обнаружен и уничтожен.

Как видите, оба антивируса не могут похвастаться непогрешимостью в ловле новых вирусов.

+ + +

В заключение хотелось бы сделать несколько обобщающих выводов. Антивирус Касперского идеально подходит для корпоративного использования, а вот для домашних компьютеров, по моему личному мнению, лучше подойдет DrWeb. Все-таки "Касперский" слишком громоздкий для домашних ПК (это выражается в требованиях к системным ресурсам). Не последним аргументом является и цена дистрибутивов DrWeb. Скачав и зарегистрировав свежую версию, вы сможете быстро подавить "вирусное восстание" на своем компьютере.

Не следует также забывать о пользователях альтернативных ОС — тут DrWeb поможет сэкономить несколько сотен долларов. Что касается "боевых" качеств, то они примерно равны — оба антивируса не идеальны, но могут обеспечить вполне надежную защиту "на каждый день". Невысокая популярность DrWeb тоже имеет свои плюсы: вы с меньшей вероятностью получите вирус, специально подготовленный для уничтожения вашего антивируса. А пользователи "Касперского" вынуждены общаться с такими сюрпризами постоянно — не скачал свежее обновление, получи новейший вирусохотник за Антивирусом Касперского...

А в целом — оба антивируса замечательно справляются с возложенными на них задачами и способны обеспечить должный уровень безопасности в подавляющем большинстве жизненных ситуаций.

"Обзор наиболее популярных антивирусов", "AVP vs DrWeb"
TanaT (TanaT@yes.ru)

"Антивирусы: Взгляд изнутри"
Константин Михайлов aka mr. Kirov
(mrkirov@mail.ru)

СМОТРИТЕ \ «ЦЕНА СТРАХА» САМЫЙ КАССОВЫЙ ФИЛЬМ ИГРАЙТЕ \ САМЫЙ ДОЛГОЖДАННЫЙ ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР

ЦЕНА СТРАХА

Gamespot: The Sum of All Fears, без сомнения, один из самых доступных тактических шутеров, которые когда-либо были созданы."

Игра создана по мотивам блокбастера от Paramount с Беном Аффлеком в главной роли и бестселлера от Тома Клэнси об очередных похождениях спецагента Джэка Райана.

Вам выпал шанс стать главой анти-террористического отряда, от которого зависит судьба человечества.

Как командир подразделения, вы будете вести своих бойцов в самый жар битвы, или же, наоборот, вам придётся затаиться, чтобы незаметно проникнуть в помещении и разместить там "жучок"; да и спасение заложников также входит в ваши обязанности.

"фантастический тактический боевик с видом от первого лица" ign.com







Локализовано компанией **Revolt Games.** Издатель **"Руссобит Паблишинг"** Отдел продаж т:(095)212-44-51, 212-01-81, 212-27-61

Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90 e-mail: **office@russobit-m.ru,** адрес в Интернете: **www.russobit-m.ru**











Привет всем, кто заглянул к нам на огонек. Сегодня пламя в топке, где сгорают защиты самых стойких к взлому игр, особенно жаркое. Ведь в огонь были брошены не какие-то трухлявые дровешки, а лучшие сорта игровой древесины. Детально рассмотрены особенности украденной и распространившейся по Сети беты Unreal Tournament 2003. Играть в нее мы вам не рекомендуем — сыровато полешко, — но вот посмотреть, чего ждать от полной версии игры... Особенно если машина позволяет.

WarCraft 3 после горячительных процедур признался, как, оказавшись в его мире, стать непобедимым и собрать самую мощную армию — всего-то несколько букв кода. Более того, третий "Варкрафт" раскололся, что не только орки поселились в лесах его карт. Злобный гидралиск из "Старкрафта" прокрался под сень пятидесятиметровых елей. Ищите пришельца с другой планеты в Easter Eggs.

В следующем "КОДексе" ждите откровений уже о полной версии UT 2003 — если, конечно, она выйдет, как обещали издатели, в начале сентября — и о секретах, закопанных разработчиками в недра Sin.

Стандартные коды

Философия игры: для чего разработчики встраивают в свои игры коды? Казалось бы, время на прохождение сократится в несколько раз, над головоломками не надо будет думать, о спасении жизни виртуального персонажа не придется заботиться. Интерес к игре упадет?! Но! Вы вернулись домой после тяжелого рабочего дня. Вам не хочется играть в сложную стратегию или головоломную адвенчуру. Вы вводите код — вуаля! Стратегия превращается в раштактику, а адвенчура — в динамичную аркаду. Коды не только облегчают геймплей, они способны изменить жанр игры.

Legacy of Kain: Blood Omen 2

Долго думал, куда стоило вставлять нижеприведенную информацию. Вроде бы и ресурсы, а вроде бы и коды. Последним пунктом при решении в пользу данного раздела было то, что код все-таки на неуязвимость.

В основном каталоге игры, в директории Data, лежит очень интересный файл game.erg. Его стоит открыть "Блокнотом". В нем нужно найти следующую строку:

"-BO2 Kain Debug Flags\kain's invulnerable"=1

Она отвечает за скрытую официальную возможность получения бесконечного количества жизни в игре. Все, что нужно сделать для этого, — просто убрать "-" перед строчкой. Текст должен выглядеть так:

"BO2 Kain Debug Flags\kain's invulnerable"=1

Теперь можете хоть на стадо вампиров с кулаками идти.

Operation Flashpoint: Resistance

Очередной аддон одной из крутейших игр нашего времени. Свобода — вот что привлекало в ней геймеров вне зависимости от их предпочтений и интересов. Но почти полное отсутствие кодов являлось небольшой проблемой при прохождении. Тем не менее некоторые коды все же имеются. Прямо во время игры нажмите одновременно Lshift и серый "-". После этого можно вводить:

Savegame — сохранение. В первой части сохраняться можно только раз.

Endmission — закончить миссию.

Unreal Tournament 2003 Beta

Настоятельно рекомендуем вам не играть в бету. В ней нет и половины от того, что будет в оригинальной игре. К тому же код движка не оптимизирован, и игра тормозит на любой конфигурации компьютера. Но если вы таки решили провести осмотр еще не вышедшей игры, то...



▲ **Разработчики надеются, что вы по достоинству оцените улучшенную графику и текстуры. Поддержка GeForce4 Ti4600 в комплекте!**

Коды вводятся в консоли, как и в большинстве игр данного жанра. Нажимайте Tab и вводите:

God — комментарии излишни.

Loaded — дает все пушки и патроны.

Allammo — добавляет по 999 патронов к каждому виду оружия.

Fly — режим полета.

Walk — возвращает вас обратно на грешную землю.

WarCraft 3

Эту игру ждали, как никакую другую. На нее было возложено столько надежд. И это можно считать главной ее проблемой. Слишком большие ожидания. Ожидание полной трехмерности, свободы, и вообще продолжение самой знаменитой стратегии всех времен и народов. В день ее выхода скорость соединения с Интернетом упала в некоторых странах до 27%. Трафик! А имеем мы в конце концов простенькую, хотя и очень качественно сделанную стратегию, которую можно назвать трехмерной с большой натяжкой. Но если вы настоящий фэн...



Iseedeadpeople — открыть карту и убрать "туман войны".

Whosyourdaddy — режим бессмертия.

Thereisnospoon — бесконечная мана у всех героев.

Allyourbasearebelongtous — быстрая победа.

Somebodysetupusthebomb — мгновенное поражение.

Шестнадцатиричные коды

*Для применения шестнадцатиричных кодов необходима программа **Magic Trainer Creator**. Вы найдете ее на нашем компакте в разделе **"Софтверный набор"**. А в другом разделе, в **"ИнфоБлоке"**, находится детальная инструкция по **Magic Trainer Creator**, пошагово разъясняющая, как и что делать. В ней также рассказано о том, как создаются **трейнеры** (часто являющиеся исполняемыми программками на базе шестнадцатиричных кодов).*

Grand Theft Auto 3

Да, нечасто радуют нас разработчики такими ВЕЛИКИМИ играми. И все же, что бы ни



▲ **Пусть бегут неуклюже пешеходы по лужам... Ну а мы их подавим чуть-чуть!**

говорили по поводу полной новизны проекта, перед нами оказывается старый добрый GTA, только в трехмерном обличии. Стандартные коды к этой игре можно было увидеть в предыдущем номере "Мании". Сейчас очередь за шестнадцатиричными кодами и игровыми ресурсами.

0094139C, 009413A0 — деньги.

03A98594 — патроны обоймы для M16.

03A9857C — патроны обоймы для "Калашникова".

03A98534 — патроны обоймы стандартного пистолетика.

03A9854C — патроны обоймы УЗИ.

03A98564, 03A98568 — патроны для дробовика.

03A985C8 — патроны для базуки.

03A985B0 — патроны для снайперской винтовки.

03A985F8 — коктейли Молотова.

03A98610 — гранаты.

05253608 — количество звездочек в розыске.

В отношении оружия с магазином стоит упомянуть, что при стрельбе уменьшается количество патронов как в обойме, так и полное носимое "с собой". Поэтому адреса для оружия типа "калаша" или M16 годятся для бесперебойной стрельбы по врагам. Особенно эффективно при массовых стычках с полицией или представителями местных группировок.

Halloween

Насколько хорошей была предыдущая игра обзора, настолько же халтурной является эта. Это — типичный пример того, как не следует делать игры. Но! Есть геймеры, которым и такое нравится. Специально для гурманов:

0044F0E1, 0044F0E3, 0044F0E4 — жизнь, она же здоровье.

0044F0D5, 0044F0D7, 0044F0D8 — стрелы для арбалета.

0044F0DD, 0044F0DF, 0044F0E0 — гранаты.

0044F0D9, 0044F0DB, 0044F0DC — патроны для дробовика.

MotoGP

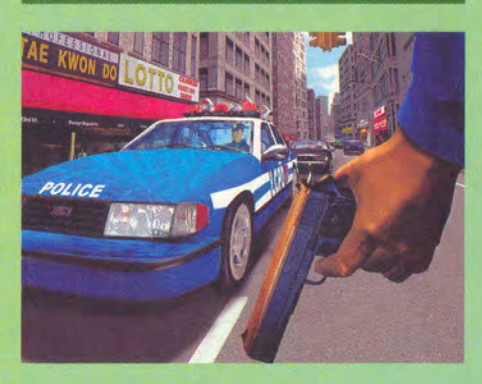


Вы могли заметить, что в режиме Training, где можно выбирать себе мотоцикл, дается только 10 очков для распределения. Обидно, ведь пунктов всего четыре, и на каждый можно (да и нужно) выделить десять очков. Но это не омрачит ваш гоночный азарт, так как есть следующие адреса: 0012D2E8, 01FE8E0B, 01FE8E0B, 01FE8E0C. Используйте, и пусть ни один бордюр вас не остановит! Вот только одно "но": нельзя, чтобы после распределения у вас оставались еще очки. То есть все они должны быть использованы.

Игровые ресурсы

Визуальный ряд, звуковое сопровождение, текстовый ряд. Текстуры, музыка, история. Часто разработчики разрешают геймерам с легкостью находить нужные компоненты игры. Это продлевает жизнь игре: фанаты делают модификации, и вот уже какая-нибудь простенькая стратежка обретает второе дыхание. Но некоторые игростроевцы — жадные, алчные — пекутся о своей собственности, пускай и интеллектуальной. Они прячут музыку, текстуры, звуки в недра архивов. Скрывают их от взоров простых геймеров. Но от всевидящего ока "Игромании" не ускользнуть!

Grand Theft Auto 3



При всей своей интересности игрушка бедна на свободные ресурсы. Почти все они лежат в специальных архивах, вскрыть которые, не повредив что-либо (руки или директории), почти не представляется возможным. Для разбора архивов нужны специальные утилиты. Какие, смотрите в рубрике "***Вскрытие***". А вот что можно нарыть без помощи каких-либо программ.

<Каталог игры>\Icons — пара-тройка оригинальных иконок от разработчиков.

<Каталог игры>\Movies — три ролика, среди которых логотипы корпораций и вступительный ролик.

<Каталог игры>\Mp3 — в эту папку можно скидывать любые файлы в формате mp3. Они впоследствии будут добавлены в качестве отдельного радио, доступного в машине.

<Каталог игры>\Readme — разработчики позаботились и о помощи, даже на разных языках ее наштамповали, естественно, русского в списке нет, да и формат какой-то невзрачный, текстовый.

<Каталог игры>\Skins — а сюда можно кидать дополнительные скины игрока. Их можно менять (а иначе какой в них смысл). Учитывая, что сами файлы шкурок включают в себя только правую половину всего человека, а левая просто дублируется, можно без труда творить самому.

<Каталог игры>\Text — очень интересные файлы на разных языках в формате .gxt. Описания миссий.

Halloween

Все удивление халтурой, которую проявили разработчики при создании игры, я уже выразил. Теперь посмотрим, что она нам может дать или же что мы можем изменить, чтобы игра стала более интересной.

<Каталог игры>\Docs — ссылки на официальные сайты разработчиков и издателей. Интересно, а книга жалоб там есть?!

<Каталог игры>\System\Model — рассортированные по поддиректориям модельки врагов в интересном формате .ms3d.

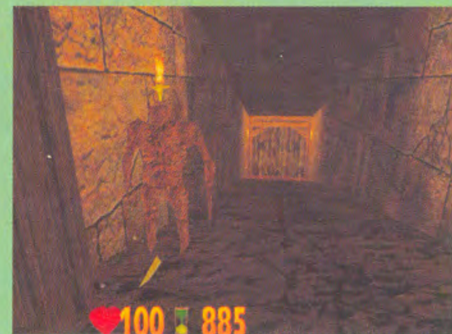
<Каталог игры>\System\Music — музыкальное сопровождение. Вот в чем нельзя упрекнуть разработчиков, так это в подборке музыки.

<Каталог игры>\System\Sound — а вот по поводу звуков такого нельзя сказать. Еще один пример жуткой халтуры.

<Каталог игры>\System\Textures — ну что тут сказать, разве что скриншот приложить. Текстуры — страшные!

<Каталог игры>\System\Video — ай, молодцы, даже про видео не забыли! Стодвадцатипятимегабайтный (!) avi-файл продолжительностью ровно 32 секунды, предвещающий скорое прибытие Halloween 2. Жуть!

А если не верите, что игра может быть настолько страшной, смотрите скриншот.



▲ **Страшно? Я аж две ночи не спал, в холодном поту просыпался...**

MotoGP

Об этой игре можно высказаться просто и лаконично: хороший симулятор гонок на байках с неплохой физикой и детализацией. Не вдаваясь в подробности, положим пациента на хирургический стол.

<Каталог игры>\Save — все, что касается ваших сохраненных игр и конфигураций управления.

<Каталог игры>\Pcdata\Music — музыка в формате *.ogg. Для справки: если у вас Winamp, то потребуется специальный плагин для проигрывания файлов этой компрессии.

<Каталог игры>\Pcdata\Videos — как видно из названия папки, в ней хранятся видеозаписи. Вот только стандартными средствами они не проигрываются.

<Каталог игры>\Soundtracks — сюда можно положить свою музыку в формате *.ogg.

Unreal Tournament 2003 Beta

<Каталог игры>\Help — куча ссылок на кучу сайтов, по большей части ненужных и неиспользующихся.

<Каталог игры>\Maps — здесь лежат карты. Свои карты и карты, добытые из Сети или из других источников, следует кидать сюда.

<Каталог игры>\Music — музыкальные композиции в уже знакомом формате *.ogg.

<Каталог игры>\Sounds — звуки. Для того чтобы их добыть, придется просканировать данную директорию GameAudioPlayer'ом.

<Каталог игры>\System — знакомая по всем частям Tournament'а папка. В ней и основной exe'шник игры, и exe'шник ее редактора, и ресурсы.

<Каталог игры>\Textures — текстуры игры в формате .utx.

Классика

Игры, которые не забыть. Игры, в которые можно играть и через пять лет с момента их выхода. Игры-истории. Игры-легенда. Это — классика мирового игростроя.

3D Hunting Grizzly

Прямо во время игры наберите Ghbear. После этого на экране появится стрелка. Такой аналог медвежьего компаса: будет указывать направление, где скрывается медведь.

Для того чтобы все медведи превратились в зомби, проделайте следующие нехитрые манипуляции. Сначала убейте медведя. Потом бросьте рядом с ним приманку и отпустите собаку. Все. Теперь охотиться станет намного веселее!

Abandoned Places

Для того чтобы конкретный бандит получил 999 золотых дублонов, нажмите:

Alt+F1 — для первого игрока;
Alt+F2 — для второго игрока;
Alt+F3 — для третьего игрока;
Alt+F4 — для четвертого игрока.

Вышеописанные действия также дадут вам возможность летать по карте.

Cloud Kingdoms

Найдите какого-нибудь дракона и используйте заклинание MON ZO GOR SAR. Сразу нажимайте Esc, для того чтобы поставить игру на паузу. Зажмите Alt и введите LORD LIBRASULUS SMITHES THEE DOWN. Теперь снимайте игру с паузы и добейте зверя. Из его трупа вывалится артефакт, который сделает всю вашу команду неуязвимой.

Ecstatica

Fushipi — неуязвимость.
Guns — дает все пушки.
Bloodlust — усиления для оружия.

Iznogud

Следующие комбинации — коды уровней в порядке от первого к последнему: CORROD, FISHER, GOGONO, EXTERN, XFILES, GOTERR, SPECTR, PICNIC, POILUS, FEDODO.

Для более простого доступа к меню выбора уровней зажмите Y+D+F9.

Комбинация X+J+T дает дополнительные жизни.

F3+F5+F9 — 500 дополнительных секунд игрового времени.

Easter Eggs

Все знают, чему посвящен данный раздел рубрики. Здесь можно увидеть различные бонусы, незаметные при первом взгляде на игру. Мы привыкли видеть то, что мы хотим: графику, интерфейс, слышать звуки и музыку, наслаждаться игровым процессом в целом. Но и разработчики любят прикалываться. Они иногда встраивают в игры такие перлы... Ну а чтобы не запинали могучими кирзовыми геймерскими сапогами, от простых геймеров подобные шуточки тщательно скрываются...

WarCraft 3

В кампании за ночных эльфов во второй миссии (Daughters Of The Moon) можно встретить гидралиска — тварюшку, известную нам по вселенной "Старкрафта" (StarCraft). Это еще раз показывает, как же уважаемый Blizzard любит самокопирование. Встретить гидралиска можно в самом верху и в центре карты, в лесу, неподалеку от базы нежити. Прямо над тем местом, где вы наткнетесь на брошенные кем-то баллисты. Тварь сия сделана на редкость красиво, и детально прорисована атака. Можно воочию убедиться, что гидралиск не плюется кислотой, как это могло вам показаться, если вы играли в "Старкрафт". Сам зверь силен не по меркам данной вселенной: повреждения наносит до 120, а жизни у него целых 700 пудов. Очень облегчает атаку на эту самую базу, описанную выше.



▲ **И еще немного крупным планом. Обратите внимание на характеристики.**

Стоит посмотреть титры после игры. Так, в портретах, используемых в качестве визуального изображения, можно узнать некоторых разработчиков игры. А если еще немного посмотреть, можно увидеть портреты небезызвестного гидралиска, и зерлинга, и маринеса. Все прямиком из Старого Крафта. А значит, и модельки их самих должны быть закопаны глубоко в недрах основного архива игры.

Над рубрикой "КОДекс" работали:
"Стандартные коды", "Шестнадцатиричные коды", "Игровые ресурсы", "Антиквариат", "Easter Eggs" — Александр Опальский aka MagiciaN (note1abk@mail.ru). Общее руководство геймхакерской деятельностью — Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru). ■


▲ **Вот он, красавчик! В лесу потерялся, бедный.**



ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

НОВОСТИ РОЛЕВЫХ ИГР

d20 system



Разработчики из *Green Ronin Publishing* решили выпустить отдельное игровое пособие, посвященное описанию орков, как чистокровных, так и полукровок. Это продолжение цикла **Races of Renown** называется **Wrath & Rage**. В жестоком орочьем мире вы найдете новые умения, престиж-классы, шаблоны, заклинания и молитвы, домены и пантеоны, зачарованные предметы и оружие. Хватит бесконечно измываться и использовать представителей этой древнейшей расы в качестве мальчиков для битья — орки и полуорки теперь стали сильнее, свирепее и коварнее. В книге будет 64 стр., и стоит она $14.95.

Fast Forward Entertainment решила продолжить орочью тему и выпустила d20-совместимый сеттинг **Green Races Campaign Book**, действие которого происходит в мире, где ордам троллей, орков, гоблинов и прочей зеленой братии из последних сил противостоят древние нации *DragonElves* и *BronzeMen* — две совершенно различные культуры, находящиеся на стадии выживания. Орки же сплотились в недружелюбные кланы. Для последних в руководстве описываются 15 новых престиж-классов. Книжка в 178 стр. продается за $29.99.



Почувствуйте себя Ливингстонами: *Atlas Games* выпускает в виде коммерческого PDF-руководства книгу по африканоподобному сеттингу, именуемому **Nyambe-taanda**. Это новый d20-совместимый продукт, который позволит игрокам не только путешествовать в роли первооткрывателя континента, но и поиграть аборигеном, для чего имеются новые классы и расы.

Blight Magic от *Mystic Eye* детально рассматривает множество тайных ритуалов и обрядов, заклинаний и ворожбы, способностей и возможностей, полученных в результате разлагающего и истощающего воздействия на природу. Естественно, в мануал включены тематические престиж-классы и спецумения.

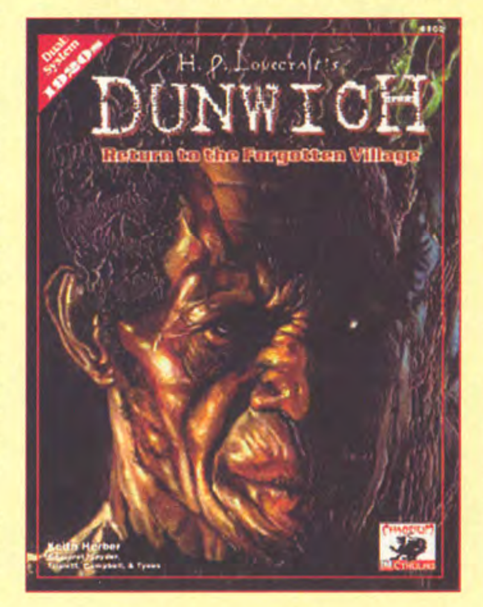


64-страничная книга уже в продаже и стоит $12.95.

Citizen Games анонсировала новый d20-продукт — **Path of the Magi**. Над книгой трудится группа, возглавляемая соавтором мира **Forgotten Realms** — *Шоном Рейнольдсом*. В новый продукт войдет полное описание магического колледжа, новые заклинания, навыки и умения. **Path of the Magi** должен полностью раскрыть систему обучения магов, от студенческой поры до инициации и далее; ждем выхода книги в декабре 2002.



Chaosium Inc. анонсировала дополнение к своей популярной РПГ в жанре ужасов **Call of Cthulhu**. В книге **H.P.Lovecraft's Dunwich** будет рассказано о полузаброшенной деревне и ее окрестностях. В новом продукте будут приведены двойные игровые характеристики — для механики **Call of Cthulhu** и **d20**. На 200 страницах разместятся информация о Данвиче, рассказ Г.Лавкрафта **The Dunwich Horror**, шаблон типичной фермы, вводное приключение **Earth, Sky, Soul**, приключение **Return To Dunwich**, которое продолжает действие рассказа The Dunwich Horror, приключение **Underground**, переносящее исследователей в темные подземелья деревни. Пособие появится в продаже по цене $25.95.



Для своего будущего руководства по игре "в нашем времени" *Wizards of the Coast* разрабатывают сеттинги. Итак, по ожидаемой системе **d20 Modern** можно будет играть в различных мирах. Описание каждого из них будет занимать около 15 стр. Впоследствии, разумеется, выйдут специальные книги-расширения, отдельно по каждому из игровых миров. И первым из таких руководств станет **Urban Arcana**. В базовой же книге **d20 Modern** описываются 4 сеттинга, причем все материалы (создание персонажей, умения, экипировка, ведение боев и т.д.) не содержат ничего сверхъестественного и паранормального — они относятся, тем самым, к обыкновенному современному миру. Псионика в "квази-бондиане" **Agents of PSI** используется из **D&D 3rd Ed**.

Другие системы

В **GURPS** вышла новая книга из серии "Вторая мировая война". Серию до сих пор составляли главное руководство сеттинга **GURPS WWII** и одно дополнение **WWII: Hand of Steel**. Новое пособие **WWII: Iron Cross** описывает историю Третьего Рейха. Все о германской армии — подробности по армии, вооружению, тактике и организации на 128 стр. при розничной цене $22.95. Другая новинка,

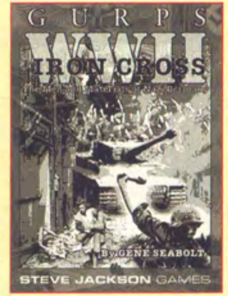
Новости Magic: The Gathering

В этом месяце — затишье перед бурей Чемпионата Мира. Два **Гран При** в новом *Standard*-формате немного приоткрыли нам глаза на будущий метагейм. В **Sao Paulo** победителем стал *Gabriel Caligaris* вместе со своими Атогами, претерпевшими очень небольшие изменения с прошлого сезона. В то же время первой на **Grand Prix Taipei** стала оригинальная бело-зелено-синяя колода под руководством **Sheng Hsun Hsia**.

Внетурнирной новостью стало объявление *Kibler'а* о создании **Mini-Colony**. Этот проект посвящен подготовке к Чемпионату Мира. Суть его в том, что несколько профессиональных игроков бросают на месяц бытовую суету и удаляются в уединенное место, отдавая все свое время тестированию и подготовке к турниру. В результате прошлого подобного эксперимента мы получили победителя **Pro Tour Osaka** — *Кена Хо*. В этом сезоне проект разделился на европейскую и американскую составляющие. В Штатах в него входят *Brian Kibler, Eric Froehlich, Ben Rubin, Brian Hegstad*. Европейская составляющая — это немцы *Christoph Lippert, Kai Budde, Patrick Mello, Felix Schneiders* и австрийцы *Ben Klauser* и *Helmut Summersberger*. Скоро мы узнаем и результаты этого проекта.

В **Magic Online** наконец-то вышел долгожданный **Judgment**, чем и ознаменовался переход планки в 3000 игроков. Теперь форматы реальной и онлайновой Магии различны только в отсутствии **Extended**. Подробно о **Magic Online** читайте в этом номере.

И немного о грустном. В этом году, как и в прошлом, Россия не будет играть на **Чемпионате Мира**. Снова украинской команде отдуваться за двоих. Остается только пожелать им удачи!



GURPS Magic Items 3, является продолжением серии компендиумов по магшмоткам и на сей раз содержит такую экзотику, как магически улучшенные ружья, волшебные звездные корабли, големов, заводящихся, как механические часы... и все подобные предметы от Ледникового периода до удаленного будущего, которые вполне годятся для игры в совершенно различных сеттингах. В книгу из 128 страниц включено несколько альтернативных способов создания магических предметов, а также описание дюжины новых гильдий, организаций и корпораций, вовлеченных в торговлю этим товаром. Продается этот манаул за $22.95.

Никому не известная компания *Anvilwerks* начинает продажи в виде PDF-файла новой ролевой игры Paladin. Как можно догадаться по названию, игра посвящена поборникам добра и справедливости в фэнтезийных сеттингах — паладинам, которых так любят игроки и DM'ы в D&D. Механика игры не основывается ни на одной из раскрученных систем, хотя команда создателей новой игры, мягко говоря, небольшая (всего четыре человека). Эта РПГ писалась под конкретный мир — Sword of Heaven, — но может быть легко переделана под любую вселенную, в которой главные роли играют добрые герои, обладающие сверхъестественными свойствами (например, создатели игры упоминают Star Wars).

Eden Studios, пользуясь популярностью юной истребительницы вампиров, решила выпустить основной мануал ролевой системы BtVS RPG в суперкачестве. Суперииздание, безусловно, ориентировано на суперпоклонников суперсериала Baffy the Vampire Slayer. Главное отличие этого изделия печатной промышленности от массового образца — твердая обложка из кожзаменителя цвета свежих сливок, фольгированный логотип и хлопчатобумажная закладка. В книге по-прежнему 256 стр., и все иллюстрации — цветные.

Книга Lord of the Rings RPG Core Book от *Decipher* наконец-то поступила в продажу. В руководство вошла полная информация по созданию персонажа, включая выбор расы (люди, эльфы, хоббиты, гномы), *порядка* (order), который заменяет здесь классы (плут, следопыт, маг), снаряжения, умений и других особенностей. Большой раздел для рассказчика объясняет азы проведения сражений, использования магии, ведения приключений, правила создания противников и т.п. Бестиарий включает в себя существ Тьмы и злых персонажей. Книга иллюстрируется кадрами из кинофильма Питера Джексона. В ней будет 304 стр. при полноцветной печати. Немалая розничная цена ($39,95), скорее всего, объясняется большими авторскими отчислениями в пользу наследников Толкина и кинокомпании *New Line Cinema*. Долгожданный ролевой "Властелин Колец" нацелен, по словам создателей, не на hack & slash, а на хороший отыгрыш роли...



Компания RPGObjects, известная нашему читателю как разработчик d20-совместимой ролевой игры Darwin's World, решила выпустить целую серию новых продуктов под общим названием GM Mastery Series. Первая книга серии будет называться NPC Essentials и расскажет о технике создания и введения в игру неигровых персонажей (NPC). В книге будут приведены советы по отыгрышу NPC и управлению ими. Также приведены архетипы NPC, случайные встречи, таблицы и графики, а также пример приключения, целиком построенного вокруг NPC.

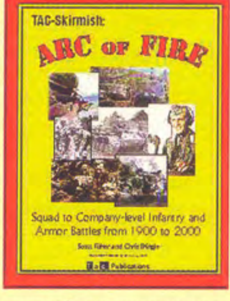
НОВОСТИ СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИГР

Несмотря на твердое желание *Fanatic Games* возродить Necromunda, на ее воскрешение надеяться не приходилось — слишком мал бюджет. Но сенсация состоялась — стала достоянием масс информация о планах "Фанатиков", где значится Necromunda Redux. Будет и переиздание правил, и переиздание банд *Голиафов* и *Орлоков*.



Pinnacle Entertainment Group выпустила в продажу классический боксовый варгейм "Поля Славы". По этим самым полям нам предстоит пройтись маршем — за мерзких метропольных англичашек или за благородных повстанцев-основателей США. Резюмируя: игра с кучей фишек на не совсем интересную для российского варгеймера тему.

Для патриотов, уставших от фэнтези и sci-fi, но по-прежнему намеревающихся играть в скирмиш-варгеймы среди руин, есть неплохая новость. *Amazon Miniatures* выпускает игру "Сталинград", в которую входят 20 миниатюр, 20 пластиковых подставок, 2 разрушенных здания, мануал и два кубика. Стоит все это добро $21.74. Для особо упорных и богатых существует Stalingrad deluxe, где миниатюрки не из эпоксидки, а из "белого металла".



Вновь на сцену вернулся *Крис Прингл* со своей TAC: Skirmish — Arc of Fire — замечательной скирмиш-системой, заточенной под вторую мировую войну. 80-страничный рулбук посвящен не только Западному фронту или Эль-Аламейну. Там можно найти сценарии и по WWI, Вьетнаму и даже Анголе-87.

Holistic Design, подарившая нам мир Fading Suns, выпустила Noble Armada Expanded Edition Rulebook и набор Ships of the Line. В расширенной версии Noble Armada 25 различных боевых космических кораблей — нас ждут захватывающие звездные баталии и пылающие корпуса крейсеров на фоне Крабовидной Туманности. Вспышки межгалактических линкоров в неровном свете Бетельгейзе — и рои корветов на фоне скопления Альфа-Зу... Между прочим, этот продукт стоит $25 и совместим с Fading Suns.



НОВОСТИ КАРТОЧНЫХ ИГР

Хорошие новости от *Fantasy Flight Games*: фанаты творчества Джорджа Мартина смогут приобрести первые стартеры игры Game of Thrones по его линейке романов, известных на русском языке как "Игра престолов". Акция, связанная с началом продаж новой CCG, позволит всем желающим получить на халяву первую promotion-карточку: это будет персонаж *Chella Daughter of Cheyk*. Первый базовый сет именуется Westeros Edition. Стартер включает в себя 20 случайных и 30 фиксированных карт. В бустере игроки обнаружат 11 случайных карт. После релиза посыплются и первые отзывы игроков. Тогда-то мы и узнаем, стоит ли эта фэнтези-игра того, чтобы на ней значилось имя писателя Джорджа Мартина.

Wizards of the Coast официально объявили о приобретении лицензии у *20th Cent. Fox* на разработку и изготовление коллекционной карточной игры по известнейшему мультсериалу The Simpsons. Игру предполагают поставлять в формате тематических колод (preconstructed, по 40 карт в колоде, которая основывается на одном из главных персонажей) по цене $7,99 и бустеров из 11 карт по цене $2,99. В одной партии смогут принять участие от 2 до 6 игроков одновременно. Все карты делятся на следующие типы: locations (местности), characters (персонажи) и quotes (цитаты из мультика, что-то вроде instant'ов). Первый, базовый сет включит в себя 156 карт, и из этого можно сделать вывод о том, что игра будет скорее уровня Harry Potter и Star Wars, чем MTG или LotR. Подробностей об игровой механике "Визарды" раскрывать не стали.



Star Trek CCG, одна из коллекционных карточных игр от *Decipher*, получит абсолютно новую гейммеханику в будущих сетах, т.е. по сути это будет совершенно новая игра. При этом название продукта не изменится. Пока можно только догадываться, понравится ли такое нововведение фанатам "Звездного пути".

Новости подготовлены порталом РОЛЕМАНСЕР (www.rolemancer.ru), крупнейшим сетевым ресурсом о некомпьютерных играх. ■

Петр Тюленев
dofin@yandex.ru



Star Wars TCG — новая игра по "Звездным войнам"

Далекая-далекая галактика на вашем столе

ВЕЛИКАЯ сага "Звездных войн" началась четверть века назад, когда 25 мая 1977 года увидел свет первый фильм режиссера Джорджа Лукаса о далекой-далекой галактике, названный впоследствии **"Эпизод 4: Новая надежда"**. За считанные недели "Звездные войны" обрели многомиллионную армию поклонников. Даже видавшая виды американская индустрия сопутствующих товаров не поспевала за фанатским спросом: люди с немыслимой скоростью сметали с прилавков коллекционные фигурки любимых персонажей, и их производителям приходилось продавать пустые коробки с вложенным долговым обязательством на получение еще не отштампованных игрушек. Через год после премьеры открылся официальный фан-клуб "Звездных войн", появились книги и комиксы о вселенной Star Wars, фанатский журнал ***Insider***, компьютерные игры, сувениры и прочая радость, в том числе ролевые и карточные игры. О последних и, в основном, о новой карточной игре **Star Wars TCG** от ***Wizards of the Coast***, мы и поговорим.

Предшественники нынешней игры

В 1995, через два года после появления суперпопулярной **Magic: The Gathering**, компания ***Decipher*** (создатель *Lord of the Rings TCG*) выпустила карточную игру по миру "Звездных войн" — **Star Wars CCG**. Теперь каждый фанат звездной саги мог вписать свою страницу в захватывающую летопись галактической войны между Империей и повстанцами. Для этого достаточно было обзавестись колодой из 60 карточек, найти партнера и сыграть партию, а лучше несколько. Все карты **SW CCG** принадлежали к той или иной стороне — светлой (повстанцы) или темной (Империя); колоды могли состоять только из светлых или только из темных карт (они отличались даже рисунком на рубашке); *имперские* колоды рубились с *повстанческими* и наоборот. В дальнейшем прибавился еще один "цвет" — *независимые*, представленные свободными охотниками и мафиозными боссами, вроде Джаббы Хатта. Они могли воевать только с повстанцами.





Для игры была разработана уникальная механика, позволяющая обойтись без каких-либо жетонов (они используются в некоторых играх для фиксации повреждений и т.п.), счетчиков "здоровья" и игральных костей.

Действие игры разворачивается не на условном столе, как в **MTG**, а во вполне определенной далекой-далекой галактике им. Дж.Лукаса. Галактика строится из специальных карточек, называемых местностями (site) и системами (system). Эти карточки каждый игрок может выкладывать в любом количестве в свой ход. Затем на карточки местностей выкладываются персонажи (character) и средства передвижения (vehicle), а на карточки систем — космические корабли (starship). Впоследствии эти боевые единицы будут сражаться с подобными боевыми единицами противника. Для улучшения их характеристик на них можно "повесить" карты существ (creature), оружия (weapon) и снаряжения (device); другие типы карт, например прерывания (interrupt) и эффекты (effect), могут давать дополнительные плюшки в процессе игры.

Сама игра символизирует использование противниками Великой Силы. Сила — это карты, которые имеются у игрока (исключая находящиеся в игре, в руке и в отбое). Сила делится на три составляющих: резервную колоду (Reserve Deck), стопку Силы (Force Pile) и стопку использованных карт (Used Pile). В начале своего хода игрок получает Силу — перекладывает определенное количество карт из резервной колоды в стопку Силы. Затем он может пользоваться этой Силой (например, для выкладывания боевых единиц), перемещая карточки из стопки Силы в стопку использованных карт.





В конце хода эта стопка возвращается в резервную колоду. Так происходит циркуляция Силы. В результате сражения могут быть потеряны не только боевые единицы, но и некоторое количество Силы. Если такое происходит, игрок вынужден отправить карточки из стопки Силы в отбой, приближая свое поражение.

Полные правила игры сложны и могут показаться запутанными, но в данном случае сложность прямо пропорциональна интересу игры. **SW CCG** получила заслуженную популярность у игроков, за время ее существования было выпущено 10 редакций правил и около 2 тысяч наименований карточек. После выхода на экраны кинотеатров "Эпизода 1" ***Decipher*** выпустила игру **Young Jedi CCG** со значительно упрощенной механикой, уже на материале "Скрытой угрозы". Также в конце 90-х появилась третья игра от ***Decipher*** — **Jedi Knight**. Однако жизнь этих двух игр оказалась недолгой: ***Decipher*** объявила о прекращении производства всех игр по "Звездным войнам" с 2002 г. Права на марку **Star Wars** в карточных играх перешли к компании ***Wizards of the Coast***, крупнейшему в мире производителю интеллектуальных игр.

Wizards of the Coast приурочили появление **Star Wars TCG** (название новой игры лишь на одну букву отличается от старой: *trading* вместо *collectible*) к премьере в мае этого года пятого фильма — "Эпизод 2. Атака клонов". **Attack of the Clones** — так называется

первый 180-карточный набор. Приглядимся внимательнее к новому продукту, которому предстоит представлять вселенную "Звездных войн" в коллекционных карточных играх.

Первый взгляд на новый продукт



Первое, на что обращает внимание потребитель, — цена продукта. Тут нас ждет первый неприятный сюрприз. Предлагаемая "Визардами" стартовая колода стоит почти $15 вместо стандартных для карточных игр $10-12. Более того, эта преконструированная колода состоит всего из 40 карт, а для игры необходимо 60. С бустерами дело обстоит не лучше. Набор из 11 случайных карт стоит около $4,5 (для сравнения: 15-карточный бустер MTG — $3,5, 11-карточный бустер LotR TCG — $3), а из 5 карт (новый формат бустеров!) — около $2,5. За такие деньги хочется получить что-то совершенно новое и захватывающе интересное.

Купив стартер SW TCG, мы с интересом читаем правила. Бывалые игроки знают, что читать "родные" правила карточных игр — очень веселое занятие. После того, как какое-нибудь простейшее правило повторяется в пятый раз, хочется найти автора и огреть его книжкой. В то же время некоторые важные вещи просто опускаются. Например, в правилах SW TCG ни разу не сказано, что в колоде должна присутствовать хотя бы одна карта одной из сторон. Но обо всем по порядку.

Как читатель наверняка уже догадался, все карты SW TCG разделены на темные и светлые, а также нейтральные. Один игрок играет за темных (ситхи и сепаратисты), а другой за светлых (джедаи и Республика). Нейтральные карты могут добавляться в любую колоду. Типов карт всего три: боевая единица (unit), миссия (mission) и битва (battle). Боевые единицы делятся на космические (space), наземные (ground) и персонажей (character). Игровое пространство разделено на зону постройки и три сектора битвы (arena): космический, наземный и битву персонажей. В начале игры оба игрока вводят в соответствующие зоны боевые единицы на сумму не более 30 очков постройки. Затем начинается партия игры.

Структура партии и механика игры

Ход, как и в других CCG, состоит из фаз. Важно отметить, что в SW TCG нет "своих" и "чужих" ходов, и в каждый ход оба игрока могут предпринимать действия. Это значительно упрощает игру, хотя может приводить к спорам игроков (например, кто какую карту раньше положил). Чтобы избежать подобных недоразумений, было введено правило: при прочих равных условиях приоритет имеет игрок темной стороны. Итак, в начале хода оппоненты тянут по карточке, разворачивают все свои повернутые карты (untap) и добавляют себе 4 очка Силы. Для отметки уровня Силы необходим какой-либо счетчик. Затем играющий за светлых кидает шестигранник. Результат определяет число очков постройки, которыми обладают игроки. В фазу постройки каждый игрок может ввести в игру (построить) карты боевых единиц или миссий на эту сумму. Одну карту можно строить несколько ходов, прибавляя на каждом несколько очков постройки (что отмечается жетонами на лежащей в зоне постройки лицом вниз карте). Также в фазу постройки можно отвести любое количество своих боевых единиц из секторов битвы в тыл. Построенные карты боевых единиц можно оставить в тылу, а можно отправить в соответствующие сектора. Построенные карты миссий оказывают какой-либо эффект на игру в соответствии с их текстом (например, "Возьмите две карты. Получите 1 Силу.") и сбрасываются. Затем игроки переходят к битве.

Сначала происходит битва в космосе, потом — на планете и, наконец, между персонажами. Сражение открывает боевая единица с наибольшей скоростью (speed — один из параметров единиц). Она поворачивается (tap), затем владеющий ей игрок выбирает цель атаки (вражескую единицу в этом же секторе), кидает столько шестигранников, какова сила (power) атакующей единицы, каждая выпавшая четверка, пятерка и шестерка означают нанесенное повреждение. Повреждения отмечаются специальными жетонами; если количество повреждений превышает здоровье единицы, она сбрасывается. После атаки самой быстрой единицы действует следующая по скорости, и так далее, пока все единицы не атакуют. Затем начинается следующий ход.



Карты битвы могут играться во время сражения, подобно *instant'ам* в MTG. Как правило, они требуют заплатить определенное количество очков Силы. То же относится и к большинству способностей боевых единиц. Победителем считается тот, кто обладает боевыми единицами в двух секторах, в которых не присутствуют единицы противника.

Эти простейшие правила несколько разнообразятся введением уникальных персонажей (вроде Анакина Скайуокера) и массы ключевых слов. "Визарды" вообще очень любят ключевые слова, достаточно вспомнить MTG с ее *banding, flanking, flying* и т.д. Не отказались они от этой традиции и здесь. В SW TCG мы встречаемся с *evade, shields, bombard, ion cannon, deflect*... Эти слова требуют дополнительной расшифровки: например, *bombard* позволяет космической единице атаковать наземную цель, а *shields* уменьшает силу атакующей единицы.



Будущее Star Wars в надежных руках?

Представленные в первой редакции карты поражают своей простотой. Около трети из них — боевые единицы без каких бы то ни было или с простейшими способностями. Игра, в сущности, сводится к боевке и бросанию кубиков. Видимо, поэтому SW TCG не вызвала восторга у российских игроков. В Москве в нее почти не играют (в специализированных клубах

я видел только одну партию). В Питере дело обстоит несколько лучше, там даже проводятся турниры с вручением промо-карточек. Однако и там значительную часть игроков составляют поклонники фильма, для которых важнее любимые персонажи, а не механика игры.



Надо признать, что с эстетической точки зрения новая игра сделана куда привлекательнее, чем старая, 1995 года выпуска. Есть у авторов **SW TCG** и свои находки, например, игровой текст на карте Йоды (зеленокожий инопланетянин, расставляющий слова в характерном порядке) гласит: "2 Силы заплати — 3 избегни (до 3 повреждений Йоде предотврати)", что вызовет довольную улыбку у человека посвященного. Однако просчетов куда больше. Раздражает, например, что flavor text (цитаты из фильма) на многих картах приведен с ошибками. Отдельные боевые единицы обладают очень высокой стоимостью постройки (до 10), и их имеет смысл выкладывать только во время подготовки к игре: промедление в 2-3 хода, необходимое для постройки пусть и самого крутого джедая, может оказаться роковым.





Однако "Визарды" и не думают радикальным образом менять что-либо, очевидно, на Западе игра пользуется спросом — благодаря торговой марке. В конце лета выходит новое 90-карточное расширение **Sith Rising**, а на осень намечено появление набора по 4 эпизоду **A New Hope**. Каким образом собираются создатели игры связать столь разные по природе своей явления, как оригинальная трилогия и ее приквелы? Сможет ли Анакин сразиться с Дартом Вейдером? Сделают ли они что-нибудь, чтобы разнообразить механику игры? Надолго ли хватит **Star Wars TCG**? Все это мы узнаем со временем... ■

Антон Курин
anton_kurin@igromania.ru

Magic: The Gathering Online

ЕСТЬ ЛИ ЖИЗНЬ ПОСЛЕ РЕЛИЗА?

Magic: The Gathering Online (в дальнейшем — **MTGO**) вышла в свет 24 июня, миновав этап более чем полугодового тестирования. Детище совместных усилий компаний **Leaping Lizard Software** и **Wizards of the Coast**, MTGO является компьютерным онлайновым вариантом коллекционной карточной игры **Magic: The Gathering**.

Для тех, кто не знаком с MTG (такие еще есть?..), могу сказать, что в мире коллекционных карточных игр Magic: The Gathering можно выделить как одну из самых древних, массовых и многогранных. Древних, так как создана в далеком 1993 году. Массовых, так как более 10 миллионов человек играют в нее по всему миру. И многогранных, потому что около 9,5 тысяч различных карт придуманы за прошедшие девять лет.

Из всего этого разнообразия в MTGO сейчас доступно около 1500 карт из последних сетов: **7th edition**, **Invasion**, **Planeshift**, **Apocalypse**, **Odyssey**, **Torment** и **Judgment**. Из всех этих карт вы можете составить себе колоду для игры в **DCI**-санкционированных форматах, или для *Двухголового Дракона*, или для многих других форматов, которые найдете интересными для себя. Также всегда можно принять участие в драфте, как *booster*-, так и *rochester*-формата, или *sealed*-турнире на любом из вышеперечисленных блоков.

Итак, финальный релиз состоялся, а значит — пришло время предварительного знакомства с MTGO. А время выводов по поводу того, насколько **Magic: The Gathering Online** нам с вами нужна и интересна, наступит в конце статьи.

Можно ли выиграть у Wizards of the Coast?

По этому поводу есть только одно мнение — можно! Но дело это трудоемкое и непростое. В MTGO действительно можно зарабатывать деньги. Сам легендарный **Zvi Mowshowitz** рассчитал, что при среднем везении хороший игрок может зарабатывать до 600$ в месяц. И это — без учета крупных турниров, победа в которых принесет вам от 200$ и больше! Но есть проблема: все призы выдаются в бустерах. Дальше вам надо будет придумать способ, как перевести этот выигрыш в реальные деньги. В идеале, это должна быть ваша единственная серьезная забота!

Технические характеристики

Magic: The Gathering Online распространяется бесплатно, однако участие в ней обходится в реальные деньги. По сути дела, это — полноценная Magic: The Gathering, только на виртуальных картах вместо бумажных. Если не вдаваться во многочисленные подробности, то других отличий между ними нет. Но — мы будем вдаваться, конечно же.

В плане графики, системных требований и тому подобных вещей MTGO полностью соответствует ожиданиям. Она не слишком притязательна к компьютеру и не требует от вас установки самого современного 3D ускорителя: я запускал ее даже на старой двухмегабайтной видеокарте. При этом графически MTGO очень опрятна, но, конечно же, не продемонстрирует вам красот Morrowind, Neverwinter Nights или, тем паче, DOOM III. На винчестере игра занимает 300 мегабайт.

Единственным серьезным техническим препятствием на пути к вершинам онлайновой Магии может стать ваш способ соединения с интернетом. Формально вам будет достаточно модема на 28K, но в реальности надо учитывать как частоту разрывов связи, так и скорость прозвона к вашему провайдеру. И тут дело не только в удобстве. Дело в том, что если вы играете в турнире и по каким-либо причинам теряете связь с интернетом, у вас будет всего **10 минут**, чтобы восстановить ее, до того как вам засчитают поражение. К тому же надо учитывать, что обычный небольшой турнир вы будете играть два-три часа, что существенно для тех, кто платит за время. Зато для обладателей выделенной сети у меня есть сюрприз: за день непрерывной игры (10-12 часов) входящий трафик будет составлять что-то около 30 мегабайт. Проверено, как вы понимаете, на собственном опыте. Одним словом, связь — это единственный технический момент в этой игре, который может вызвать критичные проблемы.

Впрочем, есть еще две немаловажные "мирские" проблемы, с которыми вы можете столкнуться. А именно: нахождение игры и оформление пластиковой карты.

Первую задачу можно решить двумя способами: либо где-нибудь купить или взять у товарища компакт с игрой, либо выкачать все 300 мегабайт с одного из адресов на этой странице:

▲ А вот так собирают колоды. В нижней части экрана в графическом режиме показаны уже выбранные карты, а в верхней таблицей даны оставшиеся. Синим цветом выделяются карты, которых у вас нет.

www.wizards.com/default.asp?x=magic/magiconline/downloadlinks.

Вторая задача тоже не слишком сложна, если не бояться ее решать. Например, у меня оформление той же Virtual Card в ближайшем отделении "Альфа-банка" заняло около недели и обошлось всего в 5 долларов. Точно знаю, что "Сбербанк" также умеет делать пригодные к совершению платежей в интернете карты, только за меньшие деньги и немного дольше. Так что мой вам совет: идите в какой-нибудь банк; выясняйте, оформляют ли они там карты, с помощью которых можно совершать платежи через интернет; если да, то — оформляйте карту и играйте на здоровье. Хватило бы денег. Но, впрочем, об этом мы тоже поговорим.

Один день в жизни мага

Вот вы установили себе игру и запаслись картой. Что же теперь? Для начала стоит оформить аккаунт. При запуске игры в разделе Sign In есть опция New Account. Вас отправят в онлайновый магазин, где вы заполните маленькую анкету со сведениями о себе. Далее, оформляя покупку самого аккаунта, который стоит ровно 1 цент, вы положите на свой магический счет 10 долларов. Больше от вас никто никаких денег требовать не будет: здесь нет ежемесячных взносов или чего-либо подобного. В дальнейшем количество потраченных вами денег будет зависеть исключительно от вашего желания и умения играть.

Итак, у вас есть стартовая сумма, но — не спешите ее тратить! Для начала посетите Free Trial, который доступен из того же меню запуска. Там вы сможете привыкнуть к управлению и интерфейсу и поиграть специальными колодами из 7-ой редакции. Насладившись этой халявой, вернемся в мир реальный.

Что можно купить на те 9.99$, которые остаются после покупки аккаунта? На эти деньги можно приобрести 3 бустера из доступных сетов, или Preconstructed Deck, или Tournament Pack (в просторечье — *стартер*). Кроме того, в магазине есть еще и билеты (*tickets*) — это такая онлайновая валюта, равная одному доллару. Они вам понадобятся при оплате турниров. Не обольщайтесь, наших 9.99$ не хватит ни на один



▲ Так выглядит первая комната, в которую вы будете попадать при каждом новом запуске игры или при нажатии кнопки Home.

Card Redemption Program

Представьте, что за долгие недели игры у вас в коллекции накопилось порядочное количество карт. Менять их на что-либо вам не хочется, да и без надобности. Что же с ними делать?

И на этот случай Wizards of the Coast придумали выход. Как только игрок собирает полный сет виртуальных карт, он может поменять его на точно такой же сет реальных карт. Таким образом, получается оправданной и ценовая политика, и ожидания игроков, и надежды коллекционеров. Правда, полный сет еще надо суметь скопить. И потом, если, например, вы захотите обернуть в реальные 4 одинаковые карты, то...



▲ Все ваши когда-либо сыгранные партии всегда можно пересмотреть заново. Так выглядит режим просмотра.

Немного об игроках

Со времен бета-версии в MTGO многое изменилось. И в первую очередь — это игроки и их подход к игре. Если раньше можно было себе позволить бросить игру на середине, ибо ничего от этого не терялось, то теперь — жалко вложенных денег. Так что подход стал более ответственным, а игроки — более серьезными. Уровень оппонентов вырос буквально-таки на порядок, что есть очень хорошо для вас в плане роста над собой, но неприятно в плане осложнения выигрыша.

Наибольшее количество игроков живут в Штатах и Канаде, однако и наших соотечественников в MTGO немало. Причем чем больше народу на сервере, тем, как ни странно, лучше. Появляется больший диапазон возможных турниров, и время ожидания начала игры существенно сокращается. Сейчас статистика примерно такова: днем, по московскому времени, на сервере находятся 900-1500 человек, а ночью (когда день в США и Канаде) — 2000-2700. И число их постоянно растет!

Кроме того, во время турниров вы можете встретиться с прямо-таки легендарными игроками: **Brian Kibler**, **Zvi Mowshowitz** и даже сам **Kai Budde** могут оказаться среди ваших оппонентов. А уж у них есть чему поучиться!

турнир, так как для участия в том же драфте, помимо трех бустеров, нужно заплатить еще и 2 билета, что суммарно равно 12 долларам. А участие в *constructed*-турнире стоит 5 билетов. К тому же пытаться играть такой турнир только что купленной **Preconstructed Deck** — плохая идея. Так что далее мы либо еще чуть-чуть разорим нашу карточку, либо займем недостающее у более опытных товарищей.

Теперь у нас есть чем играть турнир. Допустим, что это будет драфт. Войдя под своим только что купленным логином, мы первым делом полезем в наши *settings*, чтобы сменить этот дикий и незапоминающийся пароль, который мы только что получили по почте. Там же можно подобрать себе аватару и игровой фон по вкусу. Другие полезные опции мы оставим на потом.

Вынырнув из настроек, мы наконец осмотримся. Перед нами — главный зал, из которого ведут целых девять дверей! Со временем мы побываем во всех закоулках, но сейчас главная задача — сыграть драфт. Значит, наша дверь — самая нижняя справа. Там нам снова предоставят выбор, но уже из шести дверей. На этот раз — верхняя слева будет нашей.

Вот мы и в драфтовой комнате. Здесь играют турниры только по 8 человек и только на вылет. То есть один проигранный матч — и игра окончена. Да, это совсем не сказка!.. Перед нами какие-то непонятные столы, а за ними сидят разные монстры. Я предпочитаю сразу переключить этот зоопарк в режим таблицы. Для этого справа вверху, чуть левее знака вопроса, есть специальная кнопочка.

Вот теперь сразу видно, где, кто и что играет! Турниры, имеющие статус **waiting to start**, — это те, к которым мы можем присоединиться. При входе на такой турнир нас попросят оплатить цену участия. Не забудьте, что мы сможем играть только те турниры, бустера к которым у нас есть в наличии. Иначе нас снова отправят в магазин. Выбрав тот формат, который хотели играть всю дорогу, ждем 8 человек, и через пару минут после их сбора мы уже вскроем первый бустер...

Процесс онлайнового драфта ничем не отличается от реального (который, к слову говоря, мною подробно описан в предыдущем номере), за теми лишь исключениями, что не надо прятать карты от любопытных соседей или заниматься надкусыванием плохо открывающихся бустеров. В левой стороне экрана есть кнопка **Picks** — она позволяет изучить те карты, которые нам уже удалось собрать, и сортировать их по цветам и стоимости. Далее мы соберем колоду из тех карт, которые нам удалось отобрать из бустеров, и будем играть до первого поражения или пока не победим всех троих противников.

Вот и исполнилась наша мечта о драфте. Что же дальше?

Как видите, цены реальной и онлайновой Магии ничем особо не отличаются. Однако существенно отличаются призы: на обычном турнире на 8 человек призовой фонд составляет 8 бустеров за первое место и 4 — за второе. А есть и более крупные турниры, суммарный фонд которых может составлять и 100, и 200 бустеров. И это только рядовые турниры. Конечно, все это нас интересует при том условии, что мы выигрываем.

А что же делать, когда оппоненты оказались сильнее или удачливее? Ну так — после драфта у вас набралось целых 45 карт! Среди них наверняка найдется пара редких или премиальных (фойловых) карт, хотя сгодится и все остальное. С ними нам прямая дорога на **Trading Post**. Чтобы попасть туда, нам необходимо нажать кнопку **Home**, находящуюся в меню на левой стороне экрана. Мы снова попадем в самую первую комнату, откуда дверь ведет прямо в **Trading Post**.

Зайдя туда, мы обнаружим, что это не совсем комната, а окно чата, где все, кому не лень, пишут свои пожелания о покупке-продаже карт. Если вас заинтересует чье-то предложение, то смело жмите правой кнопкой мыши на соответствующую строку, и вам откроется маленькое меню, в котором будет несколько интересующих нас пунктов.

Во-первых, это **Information**, в котором можно получить представление об игроке. Во-вторых, **Private Chat** — сюда законы приличия требуют заглянуть, чтобы уточнить условия сделки. И в-третьих, **Trade**, через который мы и совершим наш обмен. Если же все предложения, которые вы видите, вас не сильно

▲ На этом экране отображены результаты прошедшего турнира. Можно изучить финальные стендинги и просмотреть любые матчи, начиная с четвертьфиналов.



▲ Эта картинка очень напоминает коллекцию. Но на сей раз это уже коллекция того доброго самаритянина, с которым вы решили поменяться карточками.

Редактирование колод

Для этого занятия в игре предусмотрен Deck Editor, доступный в любое время через меню в верху экрана, причем как в онлайне, так и в оффлайне. Прекрасная база данных, включающая все карты, доступные в MTGO, удобный интерфейс и полезные утилиты помогут вам легко набросать макет колоды или же просто изучить карты сета. Также вы всегда сможете посмотреть, каких карт вам недостает, и избежите ошибок, связанных с легальностью колоды в нужном вам формате. Вещь, для турнирной игры очень полезная. И еще из того же меню доступна Collection, в которой вы можете в подробностях изучить любую карту начиная со второй редакции. Ну где еще вы сможете посмотреть на Black Lotus или Ancestral Recall?

воодушевляют, то стоит написать свое собственное и ждать реакции. Цены на отдельные карты здесь не очень отличаются от реальных, хотя — некоторая разница, конечно же, наблюдается.

Таким вот образом нужно избавляться от лишних карт и зарабатывать на новые драфты или на свою колоду. При должном везении и умении получаем круговорот карт в природе без дополнительных капиталовложений. Без должного везения и/или умения получаем значительные расходы, которые для кого-то окажутся огромными и совершенно неподъемными, а для кого-то — вполне себе нормальными. Все зависит конкретно от вашего уровня доходов и того, как будет строиться ваша игра.

Маленькие хитрости

Во-первых, о ценах. На текущий момент бустера Odyssey и Torment для драфтов имеет смысл покупать через Trading Post за билеты. Почти всегда выходит дешевле, в очень неудачное время — столько же, и никогда — дороже! При должном везении можно сэкономить до двух долларов на каждой такой закупке. При этом бустера **седьмой** редакции и блока Invasion дешевле брать в магазине.

Во-вторых, о турнирах. Допустим, что вы чувствуете себя достаточно уверенно в некотором формате и решили сыграть турнир, чтобы заработать немного бустеров на безбедную старость. А надо отметить, что призы во всех турнирах выдают только бустерами. Зарегистрировавшись на турнир, посмотрите внимательно на рейтинги остальных игроков. Если среди них хотя бы треть существенно сильнее вас, то вы почти наверняка встретитесь хотя бы с одним из них. Если вас не устраивает такой расклад, то лучше выйти из турнира до того, как он начался (затраченные бустера и билеты вам тогда возвратят в обменник) и подождать более легких оппонентов.

В-третьих, о разделе *help*. Во время игры или в процессе чатов вы увидите, что игроки каким-то образом добиваются всяких забавных и полезных эффектов. Не удумайте, это не недокументированные возможности и не работа умелых хакеров. Просто эти люди прочитали *help*! Там очень много полезной информации, которая может существенно облегчить вам жизнь.

То, что радует, и то, что огорчает

Вначале поговорим о том, что радует. Очень мне импонирует спартанский интерфейс игры: никаких излишеств, все строго и по делу. Главное в работе с ним — это не забывать, что в любой турнирной комнате или при составлении колоды можно переключаться из графического в табличный режим.

Воодушевляет и победа программистов из Leaping Lizard над разнообразными шулерами от Магии: игра не только сама занята размешиванием колод, не позволяя игрокам манипулировать ею за рамками правил, но и соблюдает ВСЕ правила реальной Магии. То есть никто не может "случайно" убить Shock'ом вашего Mystic Crusader, сыграть две земли за ход или потянуть лишнюю карту.

Очень грамотно сделано разбиение на комнаты. Игроки любого уровня найдут себе достойных противников, соответствующих их потребностям, а название комнаты соответствует тому, что там происходит. Так, вы вряд ли встретите в комнате Constructed Play (New Players) людей с колодами турнирного уровня, а в Trading Post — желающих вызвать вас на дуэль.

Прямо-таки гениальная идея посетила человека, решившего сохранить все ваши игры. Теперь можно просматривать десятки раз одну и ту же партию, смакуя победу или ища причины поражения!

Теперь о недоработках. В первую очередь хотелось бы помянуть недобрым словом проблему синхронизации с реальной Магией. Умолчим о причинах (ибо достоверно они пока не известны), но факт остается фактом: Judgment в MTGO вышел только первого августа! Внятных официальных разъяснений на эту тему не последовало, так что, видимо, и остальные сеты будут выходить в онлайне позже, чем в реале. Для тех, кто играет в Магию только в онлайне, это неприятно, но не более. А вот для остальных выходит, что они играют в две разные игры во время этой паузы!

Во-вторых, удручает отсутствие формата *Extended*. За год разработки можно было бы найти компромиссный вариант его введения, но — увы и ах. Отсюда же вытекает вопрос о далеких-ближайших перспективах: что будет с картами блока Invasion, когда выйдет новый сет? В реальной Магии они будут сняты с печати и останутся только в *Extended* и *Invasion Block Constructed*. А в MTGO первого формата нет, а второй и без того не слишком популярен...

В-третьих, Code of Conduct (оно же — пользовательское соглашение) создает некоторые проблемы между разумом и законом. Загвоздка в том, что... нарушение этих соглашений может повлечь за собой блокирование пользователя **вместе со всеми его картами**!

Можно еще перечислять такие недоработки, как невозможность передать колоду товарищу целиком, а не по одной карте, или невозможность оставить карты игроку, не находящемуся в онлайне. Опять же, можно поспорить о ценовой политике или обсудить лимит времени на партии. Но это уже не так существенно.

А вот последний и, судя по всему, самый серьезный недостаток стоит выделить особо. Как я уже говорил, MTGO — это продолжение реальной Магии. Соответственно, и подход к турнирам здесь не менее суров, чем в реальности. Жесткий тридцатиминутный лимит на матч, стандартное время на выбор карты в драфте (минута на первую и далее по убывающей), случайное нажатие не на ту клавишу или выбор неверного порядка действий могут стоить партии. Все эти особенности не очень способствуют быстрой адаптации новичков. Многие после двух-трех проигранных турниров бросают игру. Конечно, можно методом проб и ошибок научиться все делать быстро и правильно, но это влетит вам в копеечку. Я не вижу другого способа решить эту проблему, кроме как много практиковаться.

Вердикт

Magic: The Gathering Online — настоящий подарок для поклонников Magic: The Gathering. Не лишенный недостатков, но вполне добротный в целом. Интересный для одних и совершенно никчемный для других. Не игра, но реальная жизнь. Ставить рейтинг, как это делается в разделе *"Rulezz&Suxx"*, бесполезно, т.к. плохо понятно, что оценивать. Даже причислять MTGO к какому-либо жанру бессмысленно, т.к. это та же самая MTG, только в другой, более чем революционной интерпретации.

Конечно, всего многообразия MTGO нельзя описать в одной статье. Да и надо ведь оставить что-то на самостоятельное исследование. Дерзайте, выигрывайте и получайте удовольствие от игры. Лично я надеюсь, что со временем в онлайне появится много российских и украинских игроков. Удачи вам, господа, и поменьше помех на проводе! ■

Николай Пегасов
pegasoff@rolemancer.com

Под сенью Вековечной Тьмы

Архетипы темной части колод LotR TCG

ИЗ ПРОШЛОГО номера журнала вы узнали о том, как собрать эффективную светлую часть колоды коллекционного карточного "Властелина Колец" из карт Свободных народов. Сегодня же настал черед созданий Тьмы, страшных назгулов, мерзких гоблинов и диких уруков. Впрочем, почему "страшных, мерзких и диких"? Игроки LotR TCG могут найти для своих любимцев и иные эпитеты: назгулы — неутомимые, гоблины — проворные, а уруки — эээ... сексапильные?.. И конечно, все до одного красивые и ненаглядные (если лежат в вашей колоде, а не соперника).

Темных культур четыре, на одну меньше, чем светлых, при этом играбельных архетипов едва ли не больше, чем у Свободных народов. Главное отличие темной части от светлой — наличие большего количества одинаковых карт. Если в колоде нет смысла держать по 4 карты Боромира или его меча, то четырех одинаковых гоблина или урука мы встретим во многих деках.

Swarm: *Имя им — легион*



Прелесть этого варианта заключается в том, что его легко можно дособирать, купив любой из двух стартеров Гэндальфа. Это типичный представитель популярной в коллекционных карточных играх концепции *swarm'а* ("пчелиный рой"), то есть деки, позволяющей выводить на стол многочисленных дешевых существ. Для того чтобы "рой" заработал, необходимо соблюсти несколько условий. Во-первых, в руке постоянно должно быть *большое* количество карт врагов. Это достигается путем вытягивания дополнительных карт из деки (*Goblin Scimitar*). Во-вторых, должна иметься возможность ввода существ в игру не с руки, а из других игровых зон. Мория позволяет заниматься "гробокопательством", играя существ из сброса (*Host of Thousands*), а также накапливать победивших гоблинов на обстоятельстве *Goblin Swarms*. В-третьих, должны существовать альтернативные источники "маны" — жетоны Тьмы добавляют *Goblin Runner'ы* при входе в игру, а также *Goblin Armories* за сыгранное оружие. И не вздумайте класть в эту деку бусты — вместо них можно положить столько же гоблинов! Стратегия проста — направить как можно больше гоблинов на Фродо, чтобы растерзать Хранителя на части (помню случай, когда против меня на последней местности игрок вывел



11 врагов, имея пять карт на руке). Отметьте, что я упомянул только 2 редкие карты: *Swarm* и *Armories*. Желающие сэкономить делают выводы.

Недостатки: Почти у всех гоблинов 1 хит, и они мрут как мухи, особенно когда сталкиваются с лучниками. *Пещерный тролль* и "редкий" *Балрог* ситуации не меняют. Событие *Power According to His Stature* делает эту колоду неэффективной. Мория не способна сбрасывать светлые обстоятельства. Любая морийская дека обречена на то, чтобы ходить второй: оппонент может смело класть на своего Фродо любое количество бремени при определении очередности хода.

Dark Places: *Гоблинские командиры*



Гораздо более стабильная колода на Мории, правда, наполовину состоящая из редких карт. Основывается на событии *Dark Places*, увеличивающем на 1 силу всех уникальных морийских существ (а это не только *Тролль* с *Балрогом*, но и 4 гоблина: *Ancient Chieftain, Archer Commander, Guard Commander* и *Troll Keywarden*). Вместо скимитаров используем топоры (*Moria Axe*), превращающие и без того толстых гоблинов в жутких противников. Каждый ход выставляем по 2-3 гоблина — оппоненту и их должно хватить.

Недостатки: Заклинание *Sleep Caradhras* портит замыслы, снося все обстоятельства. Зеленокожие командиры имеют всего по 2 хита (лишь у Ключника их 3), а потому умирают, пропустив один удар вооруженного спутника.

Пулеметный огонь: *Луки орков и гоблинов*



Стратегия, аналогичная эльфийской: как можно сильнее ранить оппонентов в фазу стрельбы. Стрелять у нас снова будут гоблины, благо этих лучников аж 5 типов. Но хитов у них немного, и им в помощь выдается бригада орков Саурона со способностью tracker. Они позволят нам за ранение себе выводить такие полезные обстоятельства, как *Under the Watching Eye* (добавляющее ранение спутнику при перемещении) и *Orc Bowmen* ("стреляющее" в фазу стрельбы). Самый запомнившийся результат с этим архетипом: на седьмой местности были одновременно застрелены *Гэндальф, Арагорн, Леголас, Гимли* и сам *Фродо*.

Недостатки: Немало светлых карт сокращают число выстрелов: *щиты, Elven Cloak* и *Mithril Coat* — самые популярные. А кому страшны нестреляющие лучники?

Урук-хаи: Лурц *и его боевые товарищи*



Все урук-хаи обладают приятной особенностью: при победе они снимают с противника не один, а два хита (а с *Lurtz's Battle Cry* — все три). Уруки отличаются отменным здоровьем и легко прокачиваются обстоятельством *Saruman's Ambition* и бустами *Breed for Battle* и *Savagery to Match Their Numbers*. Последний также позволяет делать урука *свирепым*, т.е. дает ему вторую атаку. То же свойство дарует своим приспешникам и Саруман (*Keeper of Isengard*). Погодные заклинания Сарумана помогут справиться с вражескими лучниками. Но главным действующим лицом будет не Белый волшебник, а его слуга, могучий урук-хай *Лурц*, которого придумал не

Толкин, а авторы кинофильма (помните амбала, который расстрелял *Боромира*?) С помощью *Uruk Captain'а* вы сможете сыграть его даже из сброса!

Недостатки: Многие считают, что уруки — одна из сильнейших темных колод. Возразим на это тем, что уруки недешевы, и порой не хватает жетонов на то, чтобы вывести одного *Лурца*, не говоря уже о его приятелях.

Орки Сарумана: *Коварство главного Истари*



В последнем вышедшем сете *Realms of the Elf-lords* была впервые представлена раса сарумановых орков (в дополнение к сауроновским и морийским). Вывод орков в среднем обходится дешевле вывода уруков, но уруки и посильнее будут. Практически все изенгардовские орки умеют делать что-либо коварное (например, ранить спутника) в последнюю фазу хода, Regroup. Большинство таких способностей орки играют за ранение себе, поэтому принципиально важно, чтобы в конце хода у них оставалось минимум 2 хита. Для этого им приходится или выигрывать бои (с бустами и оружием), или избегать драки с сильными спутниками (для чего применяется другой Саруман, *Servant of the Eye*), или терять минимум хитов при поражении (обстоятельство *Trapped and Alone* и свойство *Isengard Shaman'а*).

Недостатки: Выбор карт для этого архетипа весьма скуден, ведь орки появились недавно. На деле оказывается, что доводить их с двумя хитами до последней фазы — нелегкая задача, но здесь может помочь добавление в колоду урук-хаев.

Ненависть: Выигрываем, проигрывая сражения



Этот архетип почти целиком собирается из культуры Саурона, и только *Ulaire Cantea*, ранящий спутников за ранение себе в фазу маневра, относится к назгулам. Колода комбинационная и интересна тем, что враги, в нее входящие, могут выиграть партию, не победив ни в одном сражении. Повреждения они наносят прямо перед разрешением результатов боя за ранение себе (таких орков 4 вида), и часто не доживают до последней фазы. Косвенный ущерб обеспечивают уже знакомые нам по лучникам обстоятельства *Under the Watching Eye* и *Orc Bowmen*. Наконец, добивать спутников, у которых остался последний хит, мы будем при помощи единственного универсального темного события, наносящего прямые повреждения (direct damage) — *Hate*, в честь которого и назван архетип.

Недостатки: Светлые лучники могут легко снимать хиты с орков и тем самым не давать им использовать свои ранящие способности. Потеря темных обстоятельств подрывает общую стратегию деки.

Overwhelm: *Поедатели спутников*

Берем самых толстых и дорогих сауроновских орков: *Morgul Hunter, Band of the Eye, Orc Pillager, Orc Swordsman*. Добавляем пачку оружия, и *Morgul Hunter* легко может быть прокачан, к примеру, до силы 18. Для борьбы с мощными гондорцами кладем пару *Gleaming Spires Will Crumble*. Финальным аккордом в этой комбинации будут 4 штуки событий *Enduring Evil*, за каждое бремя уменьшающих силу спутника: теперь практически любой светлый персонаж может быть сьеден одним ударом, если сила орка превзойдет его собственную в 2 раза. Событие *Enheartened Foe* дарует побеждающим оркам вторую атаку. Лучший результат на моей памяти: на второй (!) местности одинокий *Morgul Hunter* последовательно съедает *Арвен* и *Леголаса*...



Недостатки: Главная карта в колоде — *Enduring Evil* — требует, чтобы на *Фродо* лежали жетоны бремени. Стопроцентных способов наложить их на Хранителя не существует, не поможет и добавление в колоду назгульских карт. Ни один здравомыслящий игрок в партии против Саурона не поставит в начале игры большого количества бремени на Фродо, так что *зло* имеет шанс так ни разу и не быть сыгранным.

Назгулы: *Обломок клинка на долгую память*

В назгульской культуре отсутствуют common-карточки, а потому чисто назгульская дека — один из самых трудных вариантов для собирания. В наиболее распространенном варианте этой колоды в нее кладутся разные назгулы (если кто забыл — у Толкина их было 9), по паре карточек каждого. Больше нет смысла, т.к. все назгулы уникальные, а потому, имея в руке двух *Witch King'ов*, на стол вы можете положить лишь одного. Назгулы дороги (для удешевления используется *Morgul's Gate*), и за ход удастся вывести только одного или двух черных всадников. Встреча назгула со спутником должна оказаться незабываемой для последнего, а потому мы добавляем в деку пренеприятные обстоятельства, навешивающиеся на спутника в бою с назгулом: *Blade Tip* и *Black Breath*. Первое наносит спутнику ежеходно одно ранение, а второе — не позволяет лечиться. Почти все назгулы *свирепы*, то есть за ход делают 2 атаки.



Недостатки: *Обломки клинка* и *Черное дыхание* сносятся карточкой *Sleep Caradhras*. Светлые карты, действующие специально против назгулов, можно встретить во многих колодах: *O Elbereth Gilthoniel* и *Flame Brand* позволяют эффективно противостоять посланникам Саурона.

Бремя: *Совращение молодого Хранителя*



Это комбинационная дека, нацеленная на альтернативную победу. Вместо того, чтобы убить *Фродо*, его можно переманить на сторону Тьмы, навесив на него 10 жетонов бремени (burdens). Жетоны бремени можно добавлять многими способами, но от каждого есть то или иное спасение: местность *Eregion Hills*, изенгардовское событие *Worry*, сауроновские обстоятельства *Desperate Defense of the Ring* и *Thin & Stretched* и событие *Gleaming in the Snow*. Основу колоды составляют сумеречные назгулы (twilight) в компании с событием *It Wants to Be Found*, а также карты, привязанные к количеству бремени на *Фродо*.

Недостатки: В деку приходится класть карты нескольких темных культур, что ведет к ее общему ослаблению. К тому же бремя можно не только добавлять, но и снимать его со своего Хранителя. Эффективнее всего это делают Сэм (*Son of Hamfast*) и гэндальфское кольцо *Narya*.

Discard: *Рука опустела, закончилась дека...*



В прошлой статье о LotR TCG я обещал подробнее остановиться на этой деке, в которой наиболее ярко проявляется симбиоз светлой и темной частей. Обе стороны работают на одну цель: опустошить колоду противника и постоянно сносить карты с его руки. С моей точки зрения, это наиболее веселая из комбинационных дек, и приятно бы-



вает посмотреть на лицо противника, у которого из руки только что дернули одного *Арагорна*, а второго снесли из колоды. В результате *Арагорна* нам убивать не придется — он просто не появится в игре...



Светлая часть строится на дварфах, а чаще — на эльфах и дварфах. Дварфы с помощью своих *топоров* и событий *Nobody Tosses a Dwarf* и *What Are We Waiting For* сносят верхние карты игровой деки противника, а эльфы настойчиво опустошают его руку обстоятельствами *Farseeing Eyes, White Arrows of Lorien* и такой неприятной картой, как *Mirror of Galadriel*, тянущей за ранение хозяйке Лориена две карты с руки оппонента (одна отправляется в сброс).

Дискард довершает темная сторона колоды. Такие существа, как *Orc Inquisitor, Band of the Eye, Tower Lieutenant*, дают возможность вытягивать карточки из руки противника, а *Orc Warrior* — из игральной колоды. Самой мощной картой, включаемой в этот архетип, является *Desperate Measures*, сносящая 5 верхних карт чужой деки (4 карты могут сбросить треть колоды противника). Но она играется за снятие бремени, а это бремя еще надо повесить на *Фродо*, например, за счет *Desperate Defense of the Ring*, дает противнику выбор: получить на Хранителя жетон бремени или сбросить с руки 3 карты.

А дальше?..

Собирайте колоды, экспериментируйте с отдельными картами. Советы и свежие идеи всегда можно найти в Интернете. Лучшим ресурсом о **Lord of the Rings TCG** является сайт **www.decktech.net**, а из российских — **www.ccg.ru**. То, насколько сильную колоду вы собрали, всегда можно узнать, приняв участие в турнире. В Москве они проходят в клубе "Лабиринт", информация о котором размещена на компакт-диске. Там же вы найдете деклисты, демонстрирующие, как собрать эффективную темную часть "властелиновой" колоды.

В будущем "Игромания" продолжит публиковать материалы о **LotR TCG**: как новости, так и аналитические статьи.

В России коллекционный карточный "Властелин Колец" распространяет компания "Хобби-игры" (www.hobbygames.ru).

Что принесет новый сет?





В ноябре 2002 выйдет второй "базовый" сет "Властелина", который называется **The Two Towers** в честь второй книги трилогии. Каких нововведений нам ожидать?

Появятся новые игровые механики, и изменениям подвергнется даже сам принцип комплектования Братства. Как можно будет играть старыми картами (к примеру, Боромир вообще не дожил до событий, описываемых в "Двух твердынях")? С турнирной точки зрения будут существовать три формата: в *Fellowship* и *Two Towers* можно использовать карты только этих блоков (базовых сетов и двух расширений к ним), а в полном формате — все карты **LotR TCG** (единственное ограничение — в этом формате применяются 9 местностей только из второго блока).

У светлой части появится новая культура — Rohan, а у темной — Raiders (предположительно, выходцы из Харада). В шестом сете (третий сет второго блока) выйдут энты, но пока неясно, будут ли они отнесены к совершенно новой культуре. На картах персонажей, две из которых мы приводим здесь, появится новая печать — Теодена. Забавно, что Голлума авторы игры сделают спутником ширской (!) культуры... ■



КОЛЬЦО ВЛАСТИ

Фэнтези ростом 28 миллиметров

Chaos Lord
lord@rolemancer.com



МОЖНО смело говорить, что "**Эпоха Битв**", разработанная отечественной компанией "Звезда", несмотря на все огрехи, стала нашей первой "народной" военно-тактической игрой. Соотношение "цена-качество" покорило даже видавших виды зарубежных варгеймеров. Но мы ждали продолжения банкета — появления нашей 28-мм варгейм-системы. То, что она появится, предчувствовали многие. Вопрос заключался в другом: историческим будет этот варгейм или фантастическим? Когда в декабре прошлого года я увидел концепт-арт новой игры от "Звезды", я понял, что варгейм будет *фэнтезийным*...



Наследие Голлума?

"Да, это Я, Мастер Иллюзий..."
группа "Аквариум"

Выпускать варгейм под названием **"Кольцо Власти"** (в экспортном варианте — **Ring of Rule**) в год, когда Толкин с пафосом и триумфом экранизирован и, следовательно, стал причастен к массовой культуре, по меньшей мере рискованно. Но "Звезда" точно и хитро рассчитала свой бренд. Кольцо Власти — это не золотая пустяковина, которую Бильбо нашел в пещерах Голлума.

Кольцо Власти — это магический круг, который должны составить пять магов (Заклинатель Огня, Властелин Воды, Повелитель Природы, Мастер Иллюзий и Укротитель Ветров) для того, чтобы доминировать и властвовать на поле боя. Если вы вспомните "Ведьмака" Анджея Сапковского и тот магический круг, что составили маги и магички во время сражения — вы получите адекватное представление о том, что являет собой неодолимая мощь магии и как она важна для победы.

Магия в **"Кольце Власти"** решает если не все, то многое в том волшебном мире, на фоне которого будут разворачиваться эпические сражения. Пока известны три воюющие стороны — люди (королевская пехота и маги), проклятые и орки.

Проклятые легионеры воплощают мечту любого варгеймера, склонного к экспериментам: вопреки историчности, испытать мощь легионов Рима на швейцарской баталии или шотландских скильтронах. Классические легионеры восстали из мертвых, чтобы мстить живым. Наличествуют скелеты-легионеры в "лориках сегментатах" (кто не понял — в пластинчатой броне), с пилумами (копьями), гладиусами (мечами) и прямоугольными скругленными щитами. Поклонники фильма "Гладиатор" будут довольны. Есть даже миниатюра ауксилария-легионера в "лорике хамате" (a.k.a. кольчуга) — с пилумом или же в варианте лучника. Все проклятые ребята уже отлиты в пластмассе в честных 28 миллиметрах, т.е. в стандартном на сегодня масштабе для военно-тактических игр с миниатюрами.

На темной стороне сражаются также некроманты — маги-отступники, которые пошли по собственному Пути Тьмы. За это их ненавидят волшебники — и не дай бог, если ваш маг подберется достаточно близко к некроманту! Оба забудут про колдовство и вцепятся друг в друга (это отражено в правилах). Поэтому держите ваших магов подальше от некромантов.

На стороне "добрых" выступает королевская пехота — типичные воины позднего средневековья. Также лепится настоящий дракон — это будет первый российский дракон, большой и ужасный!

Каждая пластиковая миниатюра собирается из нескольких отдельных частей, что позволило скульпторам добиться точной передачи деталей костюма и вооружения. Правда, сборка фигуры займет у игрока больше времени, чем обычно. Но старым моделистам такой подход должен понравиться, так как покрашенная армия смотрится превосходно, что ребята из "Звезды" неоднократно демонстрировали на выставках. Теперь переходим к игровой системе.



Война во всей ее красе

"...Этот квадрат дерется в полном окружении... Охваченный со всех сторон кавалерией, разрываемый на части, его рубят, давят, колют... И этот квадрат идет. Идет ровный, плотный даже со щитами. Идет, переступая через трупы и топча их, толкает перед собой конницу..."
Анджей Сапковский,
"Владычица Озера"

Почитатели **"Эпохи Битв"** найдут систему **"Кольца Власти"** очень знакомой. Там все те же рядовые — копейщики, мечники и стрелки, есть параметры *Подвижности*, *Удара* и *Защиты*. По-прежнему существует *Полк* как тактическая единица. Причем минимальное количество воинов для полка можно объявить архидемократичным: 3 воина для пехоты и 2 для кавалерии. Максимальное же количество не ограничено. Также вы найдете знакомые карточки полков с непременной *Славой*. Но вот дальше идут существенные различия.

Во-первых, у нас появились стойкие *офицеры*, уничтожить которых непросто. Помните, в **Dark Omen** командир полка совершенно непонятным образом погибал последним, потому что его закрывали собой подчиненные? Офицеры принесли с собой в **"Кольцо Власти"** понятие *командной дистанции*, и, самое главное, они дают возможность полку атаковать противника и строиться в линию, колонну, походную колонну и каре. *Каре* — уникальное построение, для полка в каре не существует флангов и тыла, такой полк может стрелять в любую сторону. Далеко не все пехотинцы могут строиться в каре, нужна соответствующая выучка.

Во-вторых, **"Кольцо Власти"** может весьма отдаленно напомнить **Warhammer Fantasy Battles**, ибо так же, как и в **WFB**, за каждую дополнительную шеренгу, вплоть до четвертой, при столкновении в рукопашной полку дается бонус +1. Но коренное отличие **"Кольца Власти"** от **WFB** в том, что из **"Эпохи Битв"** сюда перешли понятие *зоны контроля* перед полком и такая важная для тактики вещь, как *прикрытие флангов*.

В-третьих, у нас есть *застрельщики*, коих может быть до половины воинов из числа полка. Если в полку присутствует офицер, то толпа застрельщиков может перемещаться в пределах командной дистанции командира и, злорадно улюлюкая, забрасывать противника стрелами или дротиками. При атаке противника застрельщики бодренько возвращаются в свой полк и ставятся в последнюю шеренгу.

Для меня как для варгеймера со стажем самое красивое в **"Кольце Власти"** — это правила расстановки войск перед сражением. Помимо известной по "Эпохе" расстановки войск через ширму (приятно удивить врага тяжелой кавалерией!), есть оборонительное сражение, где атакующий расставляет войска после обороняющегося. Также прописан встречный бой, когда игроки по очереди выставляют свои войска, начиная с самых больших полков. И, конечно, есть возможность выиграть сражение резервным полком.



Бой как квинтэссенция стратегии и тактики

"За мной! — прокричал граф, вырывая из рук хорунжего штандарт. — За мной! Третогорцы, за мной!" Они ударили. Ударили самоубийственно, страшно. Но действенно. Нильфгардцы из дивизии "Венендаль" сломали строй, и на них с ходу налетели реданские хоругви. В небо вознесся страшный гул."

Анджей Сапковский, "Владычица Озера"

Стрельба по плотному строю ведется особым образом: сначала погибает фигурка, стоящая в центре шеренги, затем последовательно по одной справа и слева от погибшей. Для игры это несущественно, так как шеренги потом, как в **WFB**, заполняются из задних рядов, но процесс убиения солдатиков противника становится веселым.

При стрельбе используется знакомая таблица с *ближней*, *средней* и *дальней дистанциями*, перекочевавшая в новую систему из **"Эпохи Битв"**. Для попадания нужно выкинуть на d20 число, равное или меньшее, чем то, что указано для данной дистанции. Потом, если выстрел был метким, хозяин миниатюрки кидает старый родной спасбросок, определяющий, помогла ли броня горемыке-солдату.

Очень изящно авторы игры разрешили такой спорный и нервозный для игроков момент, как стрельба по полку, участвующему в рукопашной с противником. Если при броске на попадание выпал чет, то проверку на броню делает наш боец, в которого угодил свой же растяпа-лучник. Если выпал нечет, то крепость своей брони проверяет противник. Все просто, и действие разрешается одним броском кубика!

Как всегда на войне, стрельба и рукопашный бой неизбежно приводят к тому, что шеренги бойцов редеют. Если в полку выбито более половины воинов из первой шеренги, то полк тестируется на *психологическую стойкость*. Солдаты могут впасть в *панику* и побежать. Это знакомо почти всем варгеймерам: тактическая боевая единица превращается в стадо, одержимое желанием как можно скорее убежать с поля брани!

Движение полков и объявление атаки подобны **WFB**, но вот ответные реакции атакованных полков оригинальны. Как вам понравится, что можно контратаковать вражеский полк, попросту врезавшись в него, прямо как в батальных сценах из "Храброго сердца"! А можно устроить подлость: отойти назад, и тогда враг, не рассчитавший расстояние для броска, запыхается и остановится. Естественно, на следующем ходу мы ему врежем!

Но наибольший интерес у любителей **"Вархаммера"** в **"Кольце Власти"** вызовут *две* характеристики удара и *два* показателя защиты у воина. Как в **Warcraft III**, наш вояка может смело рвануться в бой, тогда у него будет сильный удар и плохонькая защита. А можно перейти в *защиту*, оборонительный бой с редкими контратаками на врага. Какой стиль драки выбрать, решает игрок.

Победу приносят маги

"Вильгефорц повернулся к чародейке, разбил в пыль колонну, за которой она укрылась. Яростно крикнул, прошил тучу дыма и пыли огненными нитями. Йеннифер успела отскочить, ответила, пустив в чародея собственную молнию, которую, однако, Вигельфорц без всяких усилий и почти играючи отразил."

Анджей Сапковский, "Владычица Озера"

Несмотря на такое количество разнообразных солдат, на поле боя в **"Кольце Власти"** царствуют маги и некроманты. Список заклинаний пяти школ магии впечатляет, там вы найдете все, что видели в **Dark Omen** и **Warcraft III**: от ожившей травы, заплетающей врагам ноги и мешающей передвигаться, до абсолютной защиты всей армии от стрел и мечей. Последнее заклинание, как и прочее мощное колдовство, доступно только для Кольца Власти.

Тактика боя, видимо, сведется к такой схеме. Нужно много волшебников: по меньшей мере, пять магов разных школ для создания Кольца Власти и штук пять-шесть им на замену (не ровен час убьют!). Кольцо Власти под прикрытием воинов способно творить с врагом жуткие вещи — от испепеления всех воинов вражеского полка до страшного заклинания синей школы (Воды) "Момент молчания", когда есть 45% шанс полностью подавить вражеские заклинания.

Так кто же эти безумцы, что осмелились бросить вызов Кольцам Власти? *Некроманты*, последователи Темной Силы, используют свои знания, чтобы воскрешать мертвых и вызывать *демонов*. Они способны создать на поле боя аналог Кольца Власти — Кольцо Смерти, но и без этого они достаточно сильны, чтобы противостоять могуществу магов. Страх, похищение маны, безумие, когда несчастный рубит своих же товарищей, — все идет в ход!

Но на всякий прием есть свой лом: существуют особые герои — *берсерки*. Внешне похожие на Мела Гибсона из того же "Храброго сердца" с перекошенным лицом, вымазанным синей глиной, и с добрым двуручным клеймором в руках, берсерки успешно справляются с двумя важными задачами: 1) кого-нибудь завалить и 2) не допустить, чтобы кого-нибудь завалили.

Иными словами, *берсерки* — это оружие уничтожения вражеских магов и некромантов. Есть пять кланов берсерков, и каждый — с уникальными способностями и техникой боя. Моим любимцем стал берсерк клана *Кровавый Скорпион*, который может просочиться в режиме Stealth мимо врага и быстренько устранить жертву. Берсерки также успешно работают телохранителями, несмотря на свой дикий и необузданный нрав. Представьте себе, что Кольцо Власти охраняют пять берсерков (можно и более), и вы поймете, насколько непрост тактический рисунок боя в новом варгейме от "Звезды".

Продолжение следует

А дальше мы ждем новых наборов солдат, обязательных монстров, типа троллей и минотавров, стада кавалерии (как красиво будут смотреться на вашем столе закованные в миланскую броню рыцари!) и, конечно же, дракона! Возможно, будут художественные книги, посвященные игровому миру "Кольца Власти" (а чем мы хуже англичан с их "Вархаммером"?). Ведь так хочется верить, что фэнтези росточком 28 мм, неважно, из пластмассы или из "белого металла", — это всерьез и надолго. ■



История расходного материала

Алексей Удодов
(exec@inbox.ru)

Иллюстрации:
Олег Васильев aka oPeX
(fistashkaandopex@rambler.ru)

Тьма... И тут же яркий свет. Странно, я не чувствую запахов. А уши оглушают звуки стройки. Какое здесь ужасное солнце, я просто ослеплен. Но вот постепенно мои глаза кое-как привыкают к такому "освещению", и я наконец могу осмотреться. Боже, вот это пейзаж! Изумрудно-зеленая трава с живописно разбросанными психоделически яркими мухоморами в рост человека, яркими до рези в глазах цветами, аккуратно постриженными кустиками и не менее аккуратно подстриженными деревцами. Работа профессионального садовника. И вся эта красота располагается на пригорках. Не на холмах, а именно на пригорках, создающих неровный ландшафт. Такая бугристая земля тянется до самого горизонта. Только вдалеке стоит некая возвышенность, торчащая оранжевым пятном на фоне сочной зелени. А еще здесь идет грандиозная стройка. Все бегают, все при деле. Кто-то копает, кто-то стучит молотком по каркасу здания, а кто-то таскает доски и камни. Почему эта картина кажется мне такой знакомой? А гигантская стройка даже как-то радует?

Пытаюсь окликнуть пробегающего мимо. Он даже не обратил внимания. Все-таки кто же я такой в этом мире? Ответ на этот вопрос пришел ко мне даже раньше, чем я ожидал. Ковырявшийся в земле рядом со мной тип с лопатой неожиданно встал и начал чего-то ждать. Все мое нутро перевернулось. Я тут стою, а надо нести камни, как же так можно! И, забыв обо всем, я помчался по направлению хибары с соломенной крышей, откуда выносят камни и доски.

Я — носильщик. Эту истину я понял первой. Мое предназначение — таскать все, что нужно в производстве: зерно, муку, железо, животных, живых и не очень. Всего и не упомнишь. Тем более мне надо только четко знать, откуда и куда нести. Работаю я круглые сутки, но совсем не горюю по этому поводу. Во-первых, я не устаю, а во-вторых, другие носильщики работают точно в таком же режиме.

А вообще, тут даже неплохо. Когда хочется кушать, я иду в таверну. Там неразговорчивый парень с первого взгляда определяет, что тебе пора есть, и выдает установленную на этот день порцию. В лучшие дни выдают три блюда: булка хлеба, колбаска и кружка винца. Сейчас только колбаска и вино, но — что еще нужно настоящему мужчине для полного счастья? Н-да... Конечно, женщин. Но их тут как раз и нет, по крайней мере, я ни одной пока не встретил. Хотя я ни разу не мылся и даже не раздевался... Но куда это меня понесло, лучше подумаю о чем-нибудь отвлеченном. Например, о посланнике. Да, посланник, он выглядит как наконечник копья и летает по округе. Нас, носильщиков, не трогает, все больше домами занимается. Да и обнаружил я его по чистой случайности. Тени он не отбрасывает, просто посмотрел я как-то в небо и вижу: копье летит. Потом приметил: не просто летает, а со смыслом, жизнь в поселке налаживает.

Вот только одного понять не могу: зачем здесь столько солдат? Иногда я таскаю оружие в здание, с виду похожее на замок, и кидаю его в темноту внутри здания. Оружие пропадает, и выходит солдат. Здесь же, у замка, солдаты собираются в отряды и уходят за горизонт. Все производство работает на армию: пища идет на прокорм солдат, все ресурсы идут на их снаряжение. Можете мне поверить, я уже выучил наизусть, где и что производится. Но какая в этом цветастом и сопливом мире может быть война? Я и чужаков никаких тут не видел. У всех в одежде есть что-нибудь синее — значит, все свои.

Но все, еда съедена, пора уже и за работу приняться. Куда мне идти? На ферме уже давно лежат колосья на прокорм свинушек. Туда и пойдем. В последнее время я часто замечаю, что в поселке что-то изменилось. Здания такие же, человечки, как и прежде, работают с неутомимостью роботов, но народу явно стало меньше. Раньше на улицах было не протолкнуться, а сейчас даже на самых центральных сделалось пустовато.

Но вот и ферма. Все фермы стоят на отшибе, им надо много земли. Колосья лежат, как всегда, в одном и том же месте акку-





ратно сложенной кучкой. Здесь вообще все аккуратно, и мусорить не получится, даже если захочешь — все отходы исчезают, как по мановению волшебной палочки. А что это за звук? Топот копыт? Интересно, наша конница. Или не наша, все красного цвета. Тогда, наверное, это какие-нибудь союзники, врагов тут быть не может. Ой... а почему тогда все человечки в соломенных шляпах, не выпуская кос из рук, так начали убегать? Это тутошний способ приветствия?

По мере приближения конников мне становится все труднее устоять на месте. Совсем рядом со мной конник настигает человечка в соломенной шляпке и рубит его мечом. Над головой человечка появляется короткая красная полоска. Второй удар, и человечек падает, мгновенно превращаясь в скелетик. Никакой крови, никаких подробностей, но страшно до ужаса. Не помня себя от страха, но не выбрасывая колосьев, я бросаюсь вправо, в лес. Это, наверное, и спасает меня от смерти, но не от удара в спину. А боль! Жалящая боль молнией проносится через мое тело и гасит весь мир у меня перед глазами.

Прихожу в себя и вижу, что куда-то иду. Ничего себе, мое второе я, которое всегда лучше меня знает, что делать, может управлять телом и без участия сознания! Поднимаю голову, чтобы поблагодарить небеса за свое чудесное спасение, и от неожиданности отпрыгиваю в сторону. Над моей головой висит красная полоска, как и у того фермера! Я мог умереть, почти умер! "Куда я иду?" — спрашиваю у своего второго я. В бараки. Если бы мог, я возопил бы от злой радости, но в этом мире никто не радуется и не грустит вслух. Голос прорезается только при смерти. Ну все, красные, я иду мстить.

Люди без полосок над головами — признак мирного времени. Давно я не видел людей с чистым пространством над макушками. Мой отряд постоянно где-нибудь бьется, и всегда над головами наших бравых конников развеваются (ну, это я преувеличил, они не двигаются) свидетельства недавних боев. Да, я — конник, мне повезло. Когда я подошел к баракам, какой-то носильщик подвез партию коней. И к обычному комплекту молодого бойца мне добавили лошадь. В принципе, быть военным хорошо. Ходи себе в атаки, а после лети к базе. Там прямо в чистом поле тебе принесут еды. Когда я был носильщиком, то все время бегал, суетился... жизнь конника гораздо беспечней.

Одно плохо — кругом война, а я успел привязаться к этому мирку. Постоянно смотреть на жертвы и разрушения мне очень больно. Везде лежат скелетики и стоят наши израненные бойцы. И посланник — летающий наконечник копья, который для меня всегда был символом мира и процветания, — стал первым и главным признаком очередной битвы. Он всегда в центре, в самом центре месива, всегда посылает солдат в самую гущу. Помню, как первый раз посланник указал мне путь в битву. Посланник очертил наш отряд зеленой рамкой, и, когда рамка исчезла, каждого бойца опоясал зеленый кружок, наполняя всех (меня — точно) отвагой и доблестью. Тогда мы и стали отрядом номер пять. После того как нас обвели зелеными кружками доблести, рядом с головой каждого из нас появилась цифра "пять". С тех пор я видел, как посылают в бой, очень много раз, и не всегда обведенные зелеными кружками доблести бойцы побеждали.

Хотя мне-то как раз нечего плакаться о тяжелой жизни. Я — солдат, которого слишком дорого заменять, меня берегут. Мы в основном догоняем и добиваем остатки вражеских отрядов, поддерживаем другие части и охраняем стрелков. Ну и еще делаем одну очень забавную работу — разрушаем здания. Да, конники разрушают здания, мечами. Надо просто подойти к дому и бить его мечом. Через некоторое время он загорается, а затем происходит взрыв. Смешно? А мне нет. Потом еще приходится уворачиваться от осколков, а это уже совсем не весело. Из чего, черт возьми, сделаны все эти скотобойни и хлебопекарни, если они взрываются от ударов мечами?

И еще одно отвратительное занятие — убивать мирных жителей. Здесь их не захватывают и не пытаются вербовать. И я бы никогда не стал их убивать, но посланник приказывает, и все убивают, а как же пойти против посланника и своих? Да и, честно говоря, если штатских не трогать, то они остаются стоять рядом с развалинами своих домиков и в конце концов погибают от голода. Пусть лучше умирают как воины.

А всю самую грязную работу выполняют простые ребята: лучники, мечники и копейщики. Они — настоящие герои этой войны. Барды и менестрели должны бы слагать о них песни (но откуда тут взяться бардам и менестрелям, если все вокруг всегда молчат?). Зато смерть постоянно дышит им в затылок. Это сейчас полегче: мы одолеваем. А раньше наших убивали целыми отрядами. Даже был уничтожен первый отряд конницы (наш — второй и последний). Определенно, после войны им всем должны возвести памятник. А я снова стану носильщиком и, проходя мимо памятника, буду вспоминать этих ребят, так же, как и я, вышедших из здания с вывеской "Школа". Не хочу хулить великих, но отчасти вина в смерти стольких храбрых воинов висит на посланнике. Он руководит войсками, но, видимо, ни в каких военных школах не обучался. Командует как получится. Только под конец войны он немного начал соображать, что к чему. Спустился бы посланник к нам, в самое пекло, тогда бы он понял, как надо воевать.



Что это? Какой-то зов? Ага, загорелся номер справа от моей головы. Посланник вызывает своих самых бравых орлов. Куда идти? На северо-запад, так далеко? Там же одни леса. Эти вопросы я задавал себе, уже галопом несясь в указанную точку. Да, действительно, леса, притом густые. Что происходит? Нам устанавливают сложный ломаный маршрут. Я его чувствую. Ну вот, теперь до обеда нам придется плутать по лесу. Наверное, здесь надо что-то разыскать. Лес какой-то странный. Все деревца до ужаса аккуратные и через одно или два одинаковые. И еще тут очень темно, гораздо темнее, чем на равнине. Пытаюсь высмотреть на небе посланника. К своему удивлению, не нахожу. Ну и как мы узнаем, что же нам надо найти? Значит, надо будет внимательнее смотреть по сторонам.

Вой. Значит, тут еще и волки есть. Я никогда не езжу первым. Честно говоря, я немного трусоват и люблю перестраховаться. И сейчас я очень радуюсь своей трусости. На переднего одновременно налетели пять волков и уже покусали до красной полоски. Он еле успел развернуть своего коня и дать деру. А мы бросились в бой. Волки не прыгают и не уворачиваются, а просто стоят и кусают. На, гадина. Желтая полоска. Еще раз. Труп. Ого, оказывается, убитые волки, как и люди, оборачиваются костьми. Я бросился помогать товарищам. Скоро все волки оказались убитыми. Только одному волку повезло, он смог убежать. Нет, не преследуйте его, нам надо идти по маршруту. Никто не обратил внимания — все бравые конники ускакали вслед за волком. Придется и мне последовать за ними.

Скачу вслед за соратниками. Еле за ними поспеваю, резво они взялись за этого волка. Вдруг лес расступается, и я выезжаю на поляну. А на поляне передо мной предстает зрелище, которое не могло мне привидеться и в самом кошмарном сне. Страшный одноглазый великан с дубиной убивает волка и сейчас прет прямо на мой отряд. А что это за ним? Загон? А там какой-то человек... Нет, надо думать о том, как спасти отряд. И я бросаюсь в пространство между моим отрядом и гигантом. Мой расчет оправдался — гигант теперь идет на меня. А теперь пришпорю коня — наверняка, если чудище доберется до меня, мне хватит одного удара.

Надо отвести гиганта подальше от отряда. Оглядываюсь. Хех, да это чудище еле за мной поспевает. Резкий маневр между деревьями, разворот на 180 градусов, и я уже скачу назад. А гигант даже не может понять, куда я делся.

Вот черт. Нельзя отвлечься ни на минуту. Пока я отвлекал великана, тут появились красные. Что им здесь понадобилось? Наверное, человек из загона, старичок в фиолетовом балахоне, которого они сейчас уводят. А часть бьется с моим отрядом. Что мне делать? Помочь своим товарищам или попытаться отбить того, за кем нас сюда послали... Нет, надо помочь своим.

Справиться с тремя мечниками оказалось проще, чем я думал. Пара желтых полосок над головами — это просто семечки, скоро они исчезнут. Тут нас снова позвал посланник, но сам не появился. Только загорелись цифры "пять" у нас над головами. Приказ — идти в направлении, по которому ушли красные. Замечательно, теперь есть повод последовать за красными. "Вперед!" — мысленно прокричал я.

Мы выехали из леса и тут же натолкнулись на своих. Войска стоят до самого горизонта. Сначала синие, потом красные. А на горизонте находится всего-то маленький городишко. Но столько войск, и наших, и красных, я еще нигде раньше не видел. Похоже, это поселение — у красных последнее. Значит, бой, который сейчас начнется, тоже. Мы встали в указанное посланником место.

Поначалу все сражения напоминают бал. Так начинается и это. Лучники осторожно сходятся на расстояние выстрела и начинают вяло перестреливаться. Потом у кого-то из полководцев не выдерживают нервы. Армии кидаются друг на друга, и бал превращается в свалку. А над свалкой летает посланник и пытается как-то маневрировать отдельными частями и наводить порядок. Но это уже совершенно бесполезно. На этот же раз беспокоиться не стоит: наших больше, и за победу можно не волноваться.

Нужно высматривать старика. Хотя он и выглядит щуплым, но по мне — не все тут так очевидно. Ага, вот и он. Встал прямо за порядками красных, так его будет гораздо труднее достать. Что это он делает? Воздевает руки и — какой ужас! — с неба летят гигантские столбы льда, круша и ломая наши порядки. Ай, одна глыба льда ударяет в землю прямо рядом со мной. Ну, все, этого я стерпеть не могу. "Отряд, за мной!" — без особой надежды на понимание прокричал я (ну хорошо, разговаривать не могу, мысленно прокричал) и полетел навстречу своей судьбе. Обернулся. Это что-то новенькое: конники впервые в жизни послушали кого-то кроме посланника и теперь скачут вместе со мной! С чего это они вдруг... Ладно, сейчас не время это выяснять.

Удар, еще удар. На мечника красных в среднем нужно три удара. Вот уже все пространство вокруг меня и моих людей завалено скелетиками. Еще один мечник упал и обернулся костьми. Но, боже, как далеко до старика. А что за крики слева? Великан?! Он все это время меня преследовал? До чего настойчивый тип. Ничего себе у него удар, мечники так и разлетаются во все стороны. Представляю, что бы со мной случилось, если бы он тогда меня догнал. А великан тем временем пытается до меня добраться. Замечательно! Красные перенесли все свое внимание на него. Строй, отделявший меня от старичка, значительно поредел. Удар, еще удар.

Вот я один на один со старичком. Каких чудовищ все-таки делает из людей война: я ударил его, не раздумывая ни секунды. Старик, даже не вскрикнув, повалился на землю и, к моему удивлению, растаял столбом дыма. Я осмотрелся и увидел, что красные убили великана, но их уже теснят по всему полю. Еще немного, и, повзрывав все здания, мы наконец добьем красных паразитов. И каждый получит по медали с наконечника копья-посланника. И будет пир с хлебом, колбасками и вином. Йуппиии!

Открываю глаза. Отрываю голову от клавиатуры. Ужас, похоже, я заснул прямо за компом. Смотрю на экран. На экране — окошко с надписью "Миссия завершена".

"Вот и вся награда", — почему-то пронеслось у меня в голове. ■

Катя



Добрый день, други и подруги! Печальными глазами глядя в окошко, за которым сереет нечто дождливо-тоскливенькое, констатирую, что лето, увы и ах, подошло к концу. Помахав радужными крылышками лесных фей из Zanzarah, оно растворилось в туманном далеке, именуемом прошлым.

Но что я тут вздыхаю и навожу тоску? Классическая русская рефлексия — самое разрушительное и бессмысленное дело на свете! Вон, здоровая психика Геймера настроена на куда более оптимистический лад: из-под груды дисков, кипы распечаток и кучи журналов в его любимом углу доносится бодрое сопение:

"...Дети, в школу собирайтесь,
Петушок пропел давно,
Как вы там ни упирайтесь,
Ни кусайтесь, ни брыкайтесь,
Не поможет все равно!"

Подхватываю и продолжаю этот классический стих о нездоровой реакции несознательных индивидуумов на радужные перспективы праздника всеобщего труда:

"Стонет зверь, рыдает пташка,
"Караул!"— кричит пчела,
С воем тащится букашка...
Неужели им так тяжко
Приниматься за дела?"

Мне — ДА!!! — тяжко! На пляже было лучше! А вам как? Геймер, помолчи, дорогой, со своим нездоровым оптимизмом, а то я сейчас невзначай на тебя чашку горячего кофе опрокину. Или как Алиса — возьму в руки случайно подвернувшийся тесак... Ага, так-то лучше!

Теперь, призвав к порядку распоясавшегося Геймера, скажу пару слов собственно о "Почте". Закинув в качестве удочки провокационную тему для обсуждения **"Что лучше — компьютер или девушка?"**, Геймер все лето искал по нашей немалой стране единомышленников для наезда на геймерш в целом и меня лично. И эта "Почта" должна продемонстрировать все лучшее, на что наша сильная половина способна. Так сказать, парад-алле творческой мысли и все такое прочее. Результат этих ти-та-нических усилий предложен для рассмотрения ниже.

Кроме того, как обычно, мы поговорим об особенностях разных жанров и ответим на некоторые животрепещущие вопросы, которые не дают спокойно спать по ночам настоящим геймерам. И, конечно, дадим новые наводки на игровые сайты, созданные нашими читателями. Приступаем!

Геймер



Здоровеньки. За окошком осень. И как это ни неприятно, но вновь нужно топать в школу, институт и еще в кучу разных мест, где нас не было летом. Единственно, что может немного облегчить ситуацию — так это старый добрый свежий номер любимого журнала, который, как я сильно надеюсь, вы сейчас держите в руках. Продолжая свою идею отвлечения геймерских умов от проблем насущных, хочу немного пройтись по содержанию нашей ежемесячной рубрики "Почта".

Итак, в нашем шоу участвуют:

- с письмом номера наперевес шовинистско-нопасаранский фронт "Геймерши не пройдут" с воззванием ко всем сочувствующим делу выживания половозрелых геймеров;
- военно-стратегический опус с критикой и интересными дополнениями жанра RTS;
- идея внеочередного творческого конкурса;
- продолжение темы разговора о наркотиках в клубах;
- и конечно же!!! Подведение итогов очередного тура "12-ти добрых геймеров", посвященного добродневной спорной теме "девушка versus компьютер".

Читайте и удивляйтесь.

Письмо номера

Бей геймерш, спасай геймеров?

Привет, Геймер, слушай, я тут, читая "Почту Мании", вдруг заметил занятную тенденцию. После брошенного вами клича о том, что если есть девушки геймеры на просторах нашей страны, то пусть откликнутся. Ну и теперь, что ни номер, то по два, по три письма со словами: вот посмотрите, я девушка геймер, и, в общем, мы существуем!!!!!

ГеймеР!!!! это непорядок, если так и дальше пойдет, то в скором времени данный вид индивидуумов придется исключить из красной книги, а потом, того и гляди, они и нас МУЖИКОВ от компов попрут, а сами только и будут делать, что в контру играть и порнуху в сети искать, а нам МУЖИКАМ останется только и делать, что сидеть у телека, пить пиво и смотреть футбол, Непорядок!!!!!!

P.S. Если кто знает еще какие способы борьбы с этой угрозой (противопихотные мины, яды, дохлые мыши и лягушки, там еще какие мерзости), пишите, будем думать, как с этой угрозой бороться!!!!!

Ortigr (ortigr@mail.ru)

Геймер

Правильное и очень своевременное предложение внес нам товарищ Ortigr. Действительно, эти геймерши в последнее время совсем распоясались и понемногу начали вытеснять субтильных и откровенно малохольных геймеров с насиженных клубов. Собственно, в "Почте" пятого номера за этот год я уже высказывался на эту тему, и, помнится, ситуация, нарисованная мною, была трагична и местами даже пессимистична. С той поры минуло эндцать месяцев. Вместо того чтобы разложиться естественным путем, геймеробарышни размножились, добились официального статуса и — о боже! — начали участвовать в чемпионатах. А что же мы — истинные представители своей расы? Расселись по углам и шипим оттуда рассерженными пушистыми степашками? Неужели не поднимем слабосильную лапку на защиту чести и достоинства?

Думаю, не поднимем. Потому что, во-первых, сила геймерш не есть слабость геймеров. Если есть в клубах отличные квакерши и профессиональные террорки, то это совсем не значит, что всем квакерам и контрам надо собирать манатки и топать в песочницу. Если клуб серьезный и компов хватает на всех, то можно просто жить дружно. Во-вторых, по-моему, просто супер, что поголовье играющих девчонок увеличивается и однополый состав чемпионатов демократично разбавляется юбками и бантиками (джинсами и латексом). Гармония в единстве силы и слабости, логики и интуиции. Гетеросексуальная команда имеет намного больше шансов на победу, нежели команда шовинствующих моносексуалов. Возьмем, как типичный пример, нашу "Почту". У меня мужество, логика, сила, проницательность, интуиция, талант, скромность, гениальность, самобытность... А у Кати все остальное, чего там еще осталось...

P.S. Насчет противопИхотных мин — это в точку. Самый замечательный и универсальный способ борьбы против хамоватых пихающихся геймерш, которые так и норовят выпихнуть тебя из-за компьютера. Лягушки, мышки, жабы, змеи и крокодилы-мутанты — просто фигня в сравнении.

Катя

Так, оставив в стороне малохольного Геймера, который в очередной раз обильно льет елей на свою макушку, перейдем к сути дела. Суть проста: конфликт полов — надуманная проблема. Виртуальная реальность тем и хороша, что ты можешь там быть кем угодно: хоть гномом, хоть зеленой ящерицей, хоть драконом. Причем кто ты в реале — парень или девушка — будет видно исключительно по стилю поведения. Если ты сам этого захочешь.

Кстати, мотивация девушек совершенно не такова, как считают некоторые линейно-дубоголовые. ПротивопИхотные мины! — ишь чего выдумали! Нас не запугаешь, не задушишь, не убьешь! Уж если идет борьба мужского Ян и женского Инь за ограниченные компьютерные ресурсы, то бессмысленно подкладывать нам в тапочки ужей или мазать горчицей безвинных компьютерных мышек. Правильный подход следующий: где-нибудь недалеко, но не в радиусе прямой видимости от компа, положить хорошенький симпатичный подарок, например, но-

вую кофточку или шелковый шарфик. И позаботиться (вот оно — ноу хау!), чтобы рядом на стене оказалось зеркало. И пусть меряет и вертится, вертится и меряет — процесс может длиться неограниченно долго (А если заколоть волосы? А с этими туфлями?). А тем временем проявивший смекалку и такт товарищ сможет неограниченно долго занимать вакантное теплое место перед голубым экраном. Единственное замечание: важно не перестараться с дипломатией, а то вместо зеркала девушка захочет непременно видеть свое отражение в ваших глазах. А если смотреть одновременно на нее и на монитор, то и окосеть можно! Ибо главный секрет в том, что многие девушки могут отказаться от парня ради компьютера или, наоборот, от компьютера ради парня, но ни одна девушка не откажется ради компьютера от зеркала!

Письмо №1

Генералы реалтаймовой карьеры

Я военный, а если точнее, то офицер спецназа. Пройдя все уровни Quake в Дагестане и Чечне, как-то плавно перешел на стратегии и хотел бы высказать ряд предложений. Я прекрасно понимаю, что вы сами игры не пишете, но, как я думаю, игровая компания охотнее прислушается к мнению журнала, а не одного человека.

Итак. Подразделение, во главе которого стоит офицер, должно обладать преимуществом по сравнению с обычной вооруженной толпой, т.е. оно может выполнять команды, маневр подразделениями и огнем. Примерно как в "Козаках". Далее. По всем теоретическим выкладкам, командир в бою живет 10-15 мин. Как только его убивают — боеспособность подразделения падает, но это только в том случае, если некому его заменить. А если в подразделении есть подготовленные младшие офицеры или сержанты? А потом если вам в начале игры дали роту (допустим), то вполне вероятно, что с количеством успешно проведенных боев наметится некоторый карьерный рост. И вполне возможно, что ваши "подчиненные" тоже будут получать очередные звания, а наиболее способных вы сможете назначать на должности повыше, а не как в "Сегуне" (да и во всех остальных играх), когда у дайме неизвестно откуда брались генералы. Мне кажется, что так играть будет интересней.

С уважением, Роман (koshimin@hotbox.ru)

Геймер

А чего. Вполне себе жизнеспособная идея. Давно пора повысить офицерский статус в стратегиях. Если уж им в жизни зарплату не платят и гоняют почем зря по всей стране без всякой надежды на ПМЖ — хотя бы в играх пусть отыграются.

Хотя меня вот лично немного расстроило заявление о средней продолжительности жизни офицера в бою. Я, конечно, ни в Дагестане, ни в Чечне не был, но какая-то совсем уж хреновая статистика получается. Так никаких кадров, простите, не хватит. Одно дело, когда спрайтовый лейтенант накрывается красненькими пикселями, и совсем другое, когда живого человека на гусеницу наматывает... Очень хочется думать, что в жизни все-таки не настолько все мрачно...

Что касается реализации карьерной системы, то мне она видится достаточно четко. С накоплением экспы у каждого солдата, в зависимости от уровня, появляется возможность апгрейда до ефрейтора, сержанта или даже до лейтенанта. Далее, соответственно, еще интереснее. Боевой офицер с богатым опытом вполне может дослужиться до майора или там генерала. Хотя как последний будет ковылять по местам боевых действий, мне лично непонятно. Скорее всего, при достижении определенного звания — скажем, полковника — нужно резко понижать все боевые и жизненные характеристики, оставив исключительно командный вопль и умение быстро и четко выполнять маневр "изматывание противника бегом". Потом из таких героев можно даже будет штаб сформировать какой-нибудь. И AI к ним какой-нить приделать. Чтобы игрок мог спокойно отойти от компьютера, а вернувшись, застать своих генералов активно распродающими дивизию бронетранспортеров противнику.

Будем надеяться, что идея приглянется разработчикам стратегии "Блицкриг", что активно куется сейчас в недрах компании "Nival". Специально обращаться не будем, но при случае непременно предложим.

Катя

Перечитала письмо три раза, но так и не поняла, что такого особенно нового нам предлагают. Офицерские чины во главе обычных войск были в чертовой дюжине и еще сотне игр, начиная с древних Master of Magic и Master of Orion 2. Кстати, в "Сегуне" генералы брались не "неизвестно откуда", а из вполне конкретного источника: у дайме рождались и подрастали сыновья. Которые обучались, набирались боевого опыта и все такое прочее.

В чистом виде реализация предложенных идей — это Heroes 4, где герой и в сражениях участие принимает, и карьеру делает, и боеспособность отряда поднимает. Рост рядовых подразделений тоже не новая идея: в том же "Мастере магии" отряды росли и мужали в боях, получая лычки, нашивки, звездочки, а также лишние единички хитов, атаки и брони. Правда, самопроизвольно новых героев ветеранские отряды почему-то не рождали. Вероятно, хитрым ветеранам хотелось одного — побыстрее вернуться в казармы.

Письмо №2

Как из Геймера сделать сфинкса

Hola, Gamer!

Я к тебе с предложением (идеей, новой мыслью): создать новый (ну, не совсем новый) конкурс на лучший (худший) фотоколлаж. Вы выкладываете (кладете, заливаете, бросаете) на компакт (плоский такой, как блин) "расходный материал" в виде (ввиду, вроде — в роду) своих (можно чужих) фотографий (рисунков). А мы (ты, я, он, она — вместе дружная страна) используем их по прямому назначению, применяя свои (чужие) руки (или ноги, если не копыта(с)Геймер) и воображение.

Ну, вот, пожалуй, и все (или не все, хз).

Александр ФИЛИПЧИК aka Alex0ID
alexoid@omskmail.ru

Геймер

Дожили (приехали, здравствуйте девушки, попили пивка). Меня (ее, его, тетю Симу, бабу Клаву и Евстафия Африканыча) же еще (уже, наконец-то, в который раз, сызнова, вновь, опять) и пародируют (подкалывают, прикалывают, откровенно издеваются, мочат корку). Наверное, заслужил. Особенно если данный концептуальный текст читается так же трудно, как и представленное письмо.

Но не будем о печальном. Лучше попробуем оформить в слова условия предлагаемого товарищем Филипчиком конкурса.

Шаг первый. ВЫ — уважаемые читатели — дружно пишете мне что-то вроде "Супер! Пупер! Каммон! Хочу такой конкурс!" или "Сакс! Остой! Иди ты! Нафиг нам этот конкурс не сдался!". Соответственно результату мы решаем, стоит или нет переходить к шагу нумер 2.

Шаг второй. Реализуется в случае положительного финала первого. Участвуют в нем исключительно сотрудники журнала "Игромания". Заключается в лихорадочном поиске призов и вкусняшек для будущих победителей, а также в выборе судейской комиссии. На этом шаге мы выкладываем на компакт не-



Вот так вот проиллюстрировал вариант конкурсной работы сам идейный вдохновитель Александр ФИЛИПЧИК aka Alex0ID.

сколько пригодных для издевательств фотографий главвреда, Дяди Федора, JB и, наверное, меня любимого.

Шаг третий. В течение месяца или двух мы терпеливо ждем ваших работ. Потом все это дело компонуем, сортируем, оформляем и выкладываем на диск и на наш сайт — www.igromania.ru.

Вот так вот. Ждем ваших жалоб и предложений.

Письмо №3

Per Anus — ad Astra

Привет, Катерина и Геймер! Читая июльский номер "Мании", посвященный насилию, и особенно то письмо с новым жанром "Как стать маньяком", у меня родилась идея: это Глобальное совмещение зла и добра! Коротко о главном: Вы — Создатель Миров. Цель: Ваша Вселенная должна быть насыщена живыми существами (также имеют значение ее размеры, Ваши навыки и т.д.). У Вас есть навыки для совершенствования:

1) Жизненная сила, то, с помощью чего Вы творите "Постройки": Создание различных звезд (они же солнца), планет и их орбит, комет, астероидов, направление движения звездных систем и т.п., причем с точки зрения баланса элементов в них; в зависимости от этого формируется активность солнца, длительность его жизни (а значит, и жизни данной системы). У планет создается атмосфера. Главное создать условия для формирования жизни на планетах (и не обязательно для жизни людей)! Вы следите за развитием, и в зависимости от этого увеличивается ваш предельный запас Жизненной силы, появляются новые возможности (создание звезд-долгожителей, новые виды планет, комет?).

2) Энергия, требуется для уничтожения, ее можно использовать в различных аспектах: заражение планет Вирусами, изменение активности Солнц, создание Черных Дыр, изменения и сход с орбит. Спрашивается, зачем уничтожать, если цель — создавать?! Так не просто бездумно разрушать ради забавы, а для того же сохранения жизни каких-либо видов существ.

Пример: Вы создали хорошо развивающуюся звездную систему. Через какое-то время на одной из ее планет в результате эволюции появляются разумные существа (типа Mutantus Sapiens). Они совершенствуют свои технологии, и в какой-то момент им становится мало своей системы. Они направляются в ближайшую систему, где живет другая цивилизация. Стычка. Война мирового масштаба неизбежна (в результате страдают Ваша Жизненная сила и возможности), и тут Вы запускаете какой-нибудь вирус на основную планету агрессора. Население сокращается, цивилизация занята изобретением вакцины, планы на межгалактическое господство откладываются, Вы довольны.

В двух словах не получилось, но о главном написал. Надеюсь, понравится.

Федор (Friar) fmatic@rambler.ru

"Дарт, который Вэйдер, был постоянным читателем "Мании" и рекомендовал всему своему войску почитывать "Манию" на досуге... Ваш постоянный читатель Пичуев Юрий (pik@vtsnet.ru)"

Геймер

Хорошая идея. Ежели хорошо продумать игровую концепцию — то отличный год-сим можно было бы забацать. Меня, в частности, привлекла идея разумного, оправданного геноцида. Автор называет это "глобальным совмещением добра и зла". Смысл в том, что зло, причиненное одному индивиду, — может оказаться добром для целой расы. Вместо того чтобы уничтожить под корень к чертовой матери расу-агрессора, мудрый демиург вынужден пойти по пути "меньшего зла", убивая отдельные единицы и тем самым обеспечивая выживание вида. За примерами в Конотоп гонять не надо. Вспомните "великую, могучую, никем непобедимую" времен сороковых годов. Путем террора и повсеместной идеологической клизмы страна держалась в одной сильной, по-кавказски волосатой руке Иосифа Виссарионыча Сталина. Люди умирали в лагерях и на лесоповалах, расстреливались шеренгами поротно. Геноцид чистой воды, скажете. Но, черт возьми, какая силища была в стране. Какой порядок и дисциплина. И, думается мне, только такое государство могло выжить и победить в Великую Отечественную. Как это ни парадоксально, но через кровь, гной и вонь, видимые нашему единоличному взгляду, могут тем временем вершиться великие дела планетарного масштаба. Петр I сгноил на своих стройках страшное количество крепостных, но на их костях сделал Россию великой. Кто знает, что стало бы с нами, если бы великий царь и самодержец придерживался гуманистских воззрений и концепции восьмичасового рабочего дня? Наверное, лабали бы сейчас кроссовки для Китая.

Кстати, идей по рациональному управлению цивилизацией можно придумать множество. Я вот тут получил нагоняй от Кати и придумал, что в случае демографического взрыва и перенаселения можно привить части расы гомосексуальные гены. Чтобы, понимаешь, на одного нормального у них два "проактивных" приходилось. Фиг тогда они у меня размножатся!

По поводу первой части выскажу сомнение. Конечно, сама идея генерации вида в зависимости от типа и экологии планеты, которые можно регулировать, — оригинальна и хороша. Но вот, боюсь, над реализацией придется потрудиться. Дело не в трехмерной графике и навороченном AI. Скорее всего, основная проблема встанет в том, как сделать этот процесс и функциональным, и удобным в управлении одновременно. Двигать звездами — дело не тривиальное, знаете ли...

Катя

Когда-то Maxis Software пыталась создавать и продавать такие игры. SimLife, SimEarth и иже с ними. Но идея построения эволюционирующего мира не прижилась, и виноваты в этом не программисты, а игроки.

Ведь даже Богу потребовалось семь дней на создание мира. А много ли игроков, способных что-то создавать неделю и не потерять к этому интереса? То-то и оно, что один на тысячу. А значит, проект не окупится. Хотя я с удовольствием бы посмотрела на такую игру.

Письмо №4

Продолжение темы наркотиков

Здравствуй, ИГРОМАНИЯ!

Посылаю тебе это письмо с дискетой. На дискете — картинки (часть из них вы имеете возможность лицезреть на данных страницах — прим. Геймера).

Ну а теперь можно и серьезную тему обсудить. Я вот не понимаю: в клубах продают наркотики, так причем тут игры, причем тут компьютеры!?! Наркотики могут продаваться где угодно! Неужели, если наркотики продаются на рынке, то молодежь "разлагается" из-за помидоров, огурцов или черешни? Полнейшая бредятина!!! Лишь бы игры опорочить.

STAZAR

Геймер

Очень рациональное и правильное соображение. Очередное ответвление обсуждения темы наркотиков. Полностью солидарен с автором. В принципе, мысль настолько верно и доступно им описана, что хочется на ней финализировать дискуссию. Если бы, конечно, не одно "однако". Письма, приходящие в редакцию, печальны и тревожны. Ибо игры и игровые клубы действительно не причастны к проблеме наркотиков. Причастны мы — геймеры всея Руси, что покупают дурь буквально "не отходя от кассы" и тем самым привлекая дилеров в клубы. Суть проблемы не столько в клевете (не-помню-как-его ТВ-уточника с РТР), сколько в самом факте причастности нас с вами. Вот о чем я, дорогие мои... Вот что печалит...

Катя

Мы подробно обсудили в прошлой "Почте" очевидную логическую связь "клубы — наркота". Травку и прочую дурь толкают в тех местах, где тусуется молодь, а компьютерные клубы — просто одно из таких мест наравне с дискотеками, стадионами и кафешками. И все.

Но есть и другие резоны, уходящие корнями в прошлое. Как и везде, в журналистике существуют преемственность и традиции. Большинство главных редакторов солидных изданий — дяди весьма почтенного возраста, молодость которых прошла еще в социалистической стра-

не под взвейся-развейся красным знаменем. И они склонны рассматривать многие проблемы под привычным с юности углом зрения. Причем того же самого требуют и от подчиненных, которые тоже люди не из пробирки — дома их непрерывно обрабатывают родители.

А такой подход может обернуться обыкновенной косностью. Вот и тянется по страницам разнообразных изданий хвост коммунистической кометы с кодовым названием "тлетворное влияние Запада". С достоверностью астрологических предсказаний вылезают порочные "логические" связи типа: "рок — наркотики", "металлисты — наркотики", "байкеры — что? — правильно, наркотики!". И наконец, компьютерные клубы — наркотики! Плюс эту чушь подогревает неотвязное стремление газетной братии к сенсациям!

Скажите "спасибо" еще, что владельцев клубов не обвиняют в расчленении по ночам припозднившихся геймеров с чтением при этом Библии задом наперед, да еще в неправильной кодировке!

Письмо №5

Геноцид на пользу

О наркотиках в компьютерных клубах.

В клубе кроме админа должен быть охранник (aka вышибала, aka moderator), который бы выгонял оттуда всяких левых людей (в т. ч. и продающих наркотики). А то встанет кто-нибудь за твоей спиной и смотрит... Проблему наркотиков это не решит, но в клубах продавать не будут...

Геймер

Рациональность в этой мысли есть... Я бы тоже выгонял паразитов, что постоянно маячат за спиной, тщась вычитать строки еще не написанной "Почты". Встанут, понимаешь и пыхтят. И куда только админ наш смотрит.

Если по существу, то я, в принципе, уже ответил в предыдущем письме. Настучав драг-дилеру по башке, мы, возможно, временно решим проблему, но, увы, не устраним причину. Спрос рождает предложение, и торговец смертью не запихивает нам свой товар насильно. Не употребляй геймеры наркотики — не было бы и смысла ими торговать в клубах...

Катя

Ага, типа мы тоже большие, чем компьютерный клуб хуже "Клуба 13" или "Пропаганды"? А вслед за охранниками введем фейс-контроль, потом дресс-код... Но это все мечты: охраннику платить надо, а компьютерные клубы избытком свободных средств обычно не страдают. Так что предложение хорошее, но дороговатое.

12 злобных геймеров

1. По-моему, этот вопрос появился сразу после создания первой персоналки. И я считаю, что хороший комп лучше плохой девушки. Но не один компьютер не заменит хорошую девушку!!!!!!!!!!

С уважением, IroN_DeviL (Ian@norcom.ru)

2. 1) По закону сохранения и превращения энергии: Если один чел. сидит за компом, то Другой чел. гуляет с девушкой. 2) По закону передачи электричества через проводник: Если один чел. сидит за компом, то Другой чел. тоже сидит за компом (особенно если по кабелю! В Кваку, например). Вывод: компьютер лучше (если, конечно, девушка с ножницами не выступит в качестве де-электрика).

Олег WOROSCHILOW (istomin@ellink.ru)

3. Что лучше??? Однозначно, девушка, т.к. комп — всего лишь бездумная (почти) машинка, коей до реального человека-девушки все еще очень и очень далеко, хотя бы потому, что в жизни с ней (девушкой) нельзя набрать "~add god sword's" и получить + 100 ко всем характеристикам. И девушка гораздо реальнее любого, пусть и очень навороченного компа...

DAnilovK (danilovk@yandex.ru)

4. В идеале, конечно, лучше с девушкой за компьютером! Но раз уж "или", то я отдам свой голос компьютеру. Его без труда можно выключить, когда он надоест!

Федор Friar (fmatic@rambler.ru)

5. Вопрос поставлен изначально некорректно. Разумеется, важны оба члена :-). Приведу пример (ввиду того, что я гей — делайте скидку, г-да натуралы): пришли домой, завели компьютер, засунули в CD-ROM диск Darren Hayes "Spin" и после этого почему-то передислоцировались на лежанку... Проверено — срабатывает железно! Так что в нашей жизни важно все: и компьютеры, и девушки, и парни, и, конечно, Катя!... Вам хочется чего-то еще?

С уважением, Anton

6. Сравнивать девушку и компьютер — все равно что сравнивать пиво и унитаз: одно нравится, другое необходимо. Причем каждый сам решает, что ему нравится, а что необходимо. Одно другому не мешает.

Юрий Матвеев lordfrao@mail.ru

7. Вот все, что я могу сказать по этому поводу:
Помню тот день я, как сейчас,
Сели за комп, десятый был час,
Ласково нам светила Винда,
Даме своей я включил GTA.
Стали мы с ней в GTA'ху играть,
Старался ее я покрепче обнять,
Mp3 диск сладко нам пел,
Я шальную ее душой и телом хотел.

Мораль — парни, любите геймерш, и не задавайтесь глупыми вопросами!

Мораль 2 — девушки, не усложняйте нам жизнь, становитесь геймершами!

Тема aka [ЗакаТ].Shn@cK.
(ShnacK@yandex.ru)

8. Девушка не "что", а "кто", компьютер же наоборот.

Совместимость женского в компе — 99%. Что мужского в компе? — корпус, монитор, винчестер и процессор. Остальное все платы, платы и платы. Клавиатура и мышь — женского пола, а ведь с них идет ввод! Железка, конечно, хорошо, но когда женщина за ней сидит — вдвойне хорошо (обидно — редкость). Но если вопрос идет о том, с кем лучше, то — программисту с компом, всем остальным — с прекрасной половиной человечества!

С уважением, Виталий! aka bigman.
djslavanmix@mail.ru

9. Еу эврибади! Че лучше — комп или девушка? Сморя какая девушка и какой комп, но если девушка очень хорошая (не пьяно-обкуренная-наркомано-плоская-давалка :-))), то она лучше любого компа.

(zabito@bazarov.net)

10. Ну да очень спорный вопрос, я думаю, большинство писем будут содержания: "Мой комп меня никогда необманит и непридаст!!!"



"Картинка из Fallout Tactics Не очень чтоб, но мне нравится!!! Stazar" ManiaNews.jpg — "Сделал картинку, получилась, по-моему мнению, не очень, хотел удалить, потом, думаю, ладно, просто посмотреть отправлю.... Antony Night (antony@land.ru)"

"Ну неужели моя девушка пойдет отсылать мое письмо???""

"Благодаря компу я познакомился со своей девушкой, нужно — еще найду!"

"Я могу поменять все комплектуюшие, а на девушке ctrl alt del нет!!!"

"А эта "девушка" под какой ОС работает?"

"А мне мальчики нравятся."

Ну а что до меня, то мне кажется, что The Sims в реале все же круче!!!

(JK@timus.ru)

11. Итак, под обсуждение вы выставили тему "что лучше —компьютер или девушка". Ну вот моя шутка юмора:

[Ч]ееслово [Т]акая [О]бстановка [лучше]:[компьютер] [И] [Л]любимая [И]гривая [девушка] Ну вот такая бредень вышла. Конечно, ЭТО на Манию не попадет, но зато морально удовлетворюсь :)

NeeL (neel@rol.ru)

12. Привет!

Если придется выбирать между девушками и компьютерами, я выбираю девушек и... покупаю себе x-box!

Bink iNikolai Malychev
(nikolai_malychev@mtu-net.ru)

Катя

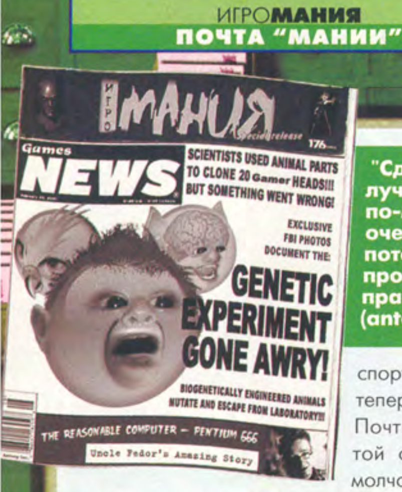
А вот теперь переходим к главной теме "Почты" — обсуждению конкурса "Двенадцать злобных геймеров" (как будто одного мне мало!).

Первым делом расскажу о главном — предлагавшемся призе. Сначала было найдено нечто совершенно необыкновенное во всех многогранных смыслах точного слова "нечто". Воплощенная идея девушки, соединенной с компьютером — кукла в человеческий рост со встроенным в нее нехилым процессором. Каким из возможных способов использовать это диво, должен был решить сам победитель.

Редакция столбенела, разглядывая невиданный агрегат. И тут появился злобный Торик, схватил куклу и утащил домой, сказав, что берет ее "на тестирование". Надо ли говорить, что мы видели ее в последний раз? Так что пришлось искать замену — от куклы осталось только овеществленное в виде фотки с нашими автографами воспоминание, которое мы собираемся использовать как дополнение к новому призу. Геймер?

Геймер

Ну, винить кого бы то ни было в чем бы то ни было смысла не имеет. Кукла была хорошая,



"Сделал картинку, получилась, по-моему мнению, не очень, хотел удалить, потом, думаю, ладно, просто посмотреть отправлю.... Antony Night (antony@land.ru)"

спору нет. Но теперь ее нет. Почтим минутой скорбного молчания и поспешим утешить пока еще не объявленного победителя. Ибо мы нашли замену утерянному силиконовому чуду с моторчиком! Путем долгих изысканий и финансовых издержек нам удалось приобрести суперхит летне-осенних продаж — "надувного крокодильчика". Лучший подарок для купального сезона и отличный тренажер для легких! Если на пляже на вас не обращают внимание девушки, то возьмите с собой нашего крокодила, и вы увидите, как изменится к вам отношение окружающих! Стать душой компании станет на порядок легче, если вы разрешите или прямо предложите подругам и друзьям поиграть с вашим крокодильчиком! Надувной крокодил — испытанный талисман, предохраняющий в надутом виде от московской милиции, сглаза и толчеи в метро! Ни один подонок в здравом уме не пристанет к вам темным вечером, когда вы будете выгуливать своего резинового питомца! Его не нужно кормить, за ним не нужно убирать, вы можете носить его с собой всегда и везде!

Как говорится — стыдно дарить то, что не жалко, и именно в данном случае мне лично абсолютно не стыдно. Ибо наш крокодил — весчь по всем соображениям бесценная и универсальная. Хошь в ванной с ним плескайся, хошь как подушку используй. Можно лучшего друга по чайнику треснуть — и тебе весело, и ему не больно! Так что не огорчайтесь, дорогие злобные геймеры, ценный приз найдет своего номинанта, что бы ни случилось, и никуда счастливый победитель от него не денется! Ура.

Катя

Мне понравились шестое письмо (цинично, но в точку и смешно!) и неожиданный конец последнего, двенадцатого. Еще хочу поблагодарить автора первого письма. Спасибо, Iron_Devil! Прочтя твое послание, любая девушка подумает, что это о ней, что она ТА, которую не заменит ни один самый навороченный комп. Приятно!

Теперь, когда обсуждение позади и все высказались, напоследок не без удовольствия развею розовый дым голубых иллюзий представителей сильного, но не особо умного пола. Развели тут дискуссию: "девушка или компьютер?"! Ха! Вы думаете, это вы выбираете?

Ох, ребята, вы наивные оптимисты! Вот мужики постарше, поопытнее, так сказать — тертые калачи, те не понаслышке знают, что "была бы шея — хомут найдется!" К чему это я? Да к вселенской истине, высказанной французом Андре Моруа: "Женщина всегда влюбляется первой, и только она потом умеет убедить мужчину, что первым влюбился он". А вывод из этого простой: если вы сидите за монитором 24 часа в сутки и вам никто/никта не мешает, значит, никому вы еще/уже не приглянулись. И надо ли этому радоваться — большой вопрос!

Геймер

Мда... Более оторванных, озлобленных и ядовито-ироничных геймеров земля еще не рожала. Особенно цепляет номер шесть. Так поэтично и по существу может выразиться лишь человек, в основе своей хранящий самую черную и непроглядную злобу в галактике. Восхищает фанатичная преданность пиву. Ведь, черт возьми, — действительно вещь необходимая! Унитаз — что? Фигня, в сущности, даже если и испытываешь к нему самую глубокую симпатию. И тут же прошу обратить самое пристальное внимание на скрытую подоплеку и хитрую логическую игру Юрия. Употребляя нейтральные заменители "одно" и "другое" и не указывая прямо на принадлежность их к субъектам девушки и компьютера, он оставляет понимающему читающему полную свободу выбора трактовки. Хочешь, думай, что это самое "одно" есть "компьютер", а "другое" — есть девушка, хочешь, думай наоборот. И вашим и нашим, как говорится. В общем, однозначный фаворит Юрий Матвеев с его концептуальным унитазом. Именно ему мы отправим нашего супер-крокодила и именной номер "Игромании" с личными подписями Кати и Геймера. В качестве ностальгического бонуса также прикладываем к посылке фотку первоначального приза — надувной куклы "Танечка", заснятой нами в момент прибытия в редакцию.

Теперь, когда фанфары отгремели, есть смысл поговорить о следующем раунде. Который на этот раз будет немного более серьезным и, на мой взгляд, более творческим. Предлагаем в качестве темы выбрать один простой, но глубокий, как Марианская впадина, вопрос: **"Что нам не хватает в компьютерных играх?"**. Если кто-то уже сейчас сказал "ха! Фигня проблема!" и лихо сел писать ответ, то этим "кому-то" лучше свои письма вообще не присылать. Ибо настоятельно прошу много подумать, а потом мало написать. Ответы длиной в два километра с обстоятельным анализом всех компьютерных жанров не нужны. Нужен лаконичный ответ в пару предложений. С одной оригинальной, остроумной мыслью. Стебаться, прикалываться, мочить корки также не возбраняется, ибо в любой шутке доля шутки всегда присутствует. Времени на все про все — два месяца. В 11-м номере подведем итоги. Приз — как и всегда, жуткая тайна!

P.S. Надувного крокодильчика отснять не успели, т.к. злобный Торик умчался выгуливать животное на Московское водохранилище. Фотография радостного надувного Тор... тьфу! крокодильчика обязательно будет на страницах "Почты" следующего тор... Ну — вы поняли.

Мы в Сети

Геймер

Мои симпатии ссылкам нумер 2 и нумер 3. Первая понравилась частотой обновления, аккуратным оформлением и кучей интересных материалов по самой нелюбимой операционке Windows XP. Вторая отличилась оригинальностью и отличной подборкой новых машинок для Need for Speed. Также достоин внимания четвертый линк. Если вы такой же любитель сетевой болтологии, как и я, то очень рекомендую.

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высылать означенный линк мне или Кате на ящик (лучше мне, т.к. в итоге я комплектую). Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

1. **www.iks.ru/~yevseev.** Страничка посвящена всенародно любимому моду Half-Life: Counter-Strike. На этом сайте имеется куча вкусностей для этого мода. Обновления каждые четыре дня...

2. **www.onlyxp.narod.ru.** Сайт сейчас только о XP, но в скором будущем переедет на другой хост и будет о всех виндах. А всеми нелюбимые форточки, как известно, тоже связаны с играми.

3. **www.nfs.bip.ru.** Сайт посвящен игре NFS5. Много различной инфы, посвященной игре, советы, ЧАсто задаваемые ВОпросы (FAQ), куча различных прибамбасов к игре (патчи, дополнения, краки всякие), а в разделе DOWNload можно скачать 57 различных трасс и машин! (17 трасс и 40 машин;).

4. **www.sersh.net.** Здесь вы можете найти все про ICQ, патчи для ICQ, ICQ пагер — qim, Web пейджеры: ICQ Lite, Odigo, также справочник для тех, кто хочет писать свои странички в Интернете, все про редирект — короткие адреса, софт, игры он-лайн, все про IP-адрес, отправка SMS-сообщений — для клиентов GSM — мобильников, перевод текстов и сайтов.

5. **http://flashki2002.narod.ru.** Содержит много наших ФлЭш мультиков и игр, сделанных на Delphi.

6. **http://eeggs.narod.ru.** Сайт, который посвящен Easter Eggs — интересным недокументированным вставкам в компьютерных программах.

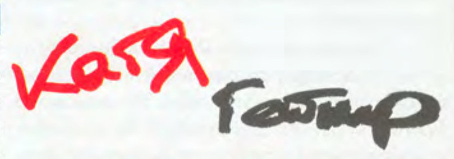
Катя

Напоследок желаю вам всем успешно пережить трудный адаптационный период по переходу от летней расслабухи к осенним суровым трудовым будням. Пусть чтение **"Мании"** в этот сложный момент спасет вас от всяческих фрустраций и прочих моральных травм. До встречи в следующем номере!

Геймер

Нежно прощаюсь. Солидарно с Катей призываю весь учащийся народ к мужеству и стойкости. Пусть лето прошло и на улице становится все холоднее и печальнее, а на душе тоскливее и мерзостней, вспомните о злобном и ехидном Геймере, который не ходил в отпуск и все лето просидел в душной редакции. Станет немного легче...

Под осенним ностальгически-учебно-печальным флагом с оттенком беспочвенного оптимизма маршировали:



Катя (kat.lyagushka.igromania.ru)
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)





Крылатые фразы

:)))

Во имя процесса-отца, процесса-сына и свята-го root'а. Аминь!

:)))

Внимание: идет подготовка к последнему запуску Windows 95.

:)))

Словосочетание "мышка-норушка" не несет никакого смысла.

:)))

Влейте в рот загрузочную кружку пива.

:)))

Сверхкороткий анекдот: pkunzip.zip

:)))

Сколько можно издеваться над файловой системой?!

:)))

Теперь питание компьютера можно съесть.

:)))

Винда не приходит одна. (с) Microsoft Team

:)))

Тамбовский волк тебе провайдер.

:)))

Вася Пупкин: миф или реальность?

:)))

Ламер — это вскипевший чайник.

:)))

Программист увидел НЛО:
— У кого-то диск полетел.

:)))

Приезжайте к нам за пастой, будем процы разгонять!

:)))

Тамбовский волк тебе пусть ставит Windows!

:)))

Вот сидит паренек — без пяти минут веб-мастер.

:)))

Вот сразу так, с порога, ставить Windows?!

:)))

Сети — это браконьерство.

:)))

Винды не глючат? Вероятно, вирус!

:)))

Теперь мы отключаем питание вашего компьютера. МосЭнерго

:)))

Сидит Василий Иванович на пне и думает: "Ну накой мне спасать Галактику?"

:)))

Приглючений им мало.

:)))

Крылья... Ноги... Хвосты... Главное — CONNECT хороший!

:)))

"Се, грядет с облаками, и узрит Его всякое око. И возрыдают перед Ним все племена земные. Ей, аминь." Так или примерно так древний прозаик Иоанн по прозвищу Богослов пророчествует в своих Откровениях о грядущем ужасном Windows.

:)))

Сегодня День Матери. Все дружненько протерли пыль с motherboard'ов!

:)))

Сев в самолет, пытался сохраниться.

:)))

Тех, кто презирает программистов, программисты презирают сильнее, чем те, кто презирает программистов, презирают программистов, которые презирают тех, кто их презирает.

:)))

Весь покрытый bad'ами, абсолютно весь...

:)))

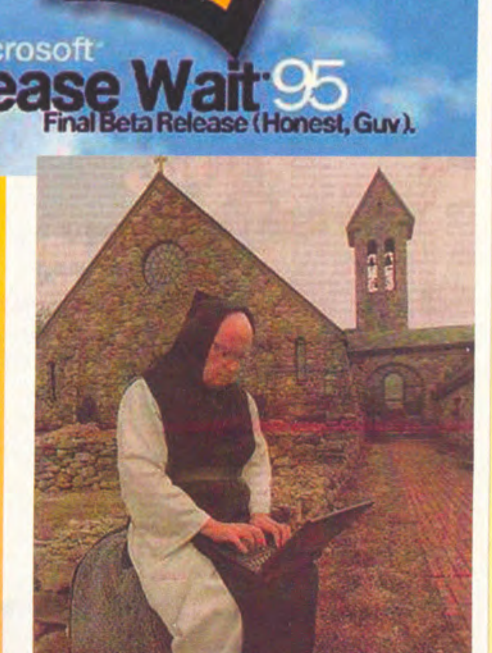
Вчера занимался сексом с девушкой. Жалкое подобие RedHat'а.

:)))

Весь сакс мастдая в том, что рулезность фич очень глюкава!

:)))

Вентилятор нужен, чтобы засасывать комаров через дисковод.





Анекдотический микс

:)))

Звонок в службу технической поддержки.

— Как узнать, есть ли у меня вирус WinCIH на компьютере?

— Переведите дату на 26 апреля.

:)))

Российские собаководы обучили своих собак новой команде: aport.ru!

:)))

Все люди встретили новый век в 2001-й новый год, а программисты встретят его в 2048 году. Так как, по мнению программистов, в 1 тысячелетии не 1000 лет, а 1024.

:)))

Первое упоминание про Билла Гейтса встречается еще в совмультфильме "Остров сокровищ".

Помните, как там: "...стал Билли мошенник, мошенник и плут... с копилками в пуд..."

:)))

В трамвае:

— Девушка! А девушка! А вы, наверно, программистка?

— Да, но как вы догадались?!!

— У вас очень глупое лицо!

— Дурак!!!

— Да я сам программист...

:)))

Приходит программист домой и говорит жене:

— Я голоден, как 256 чертей.

:)))

Останавливает дорожная полиция машину, из машины вываливается сильно пьяный водитель.

Полицейский спрашивает:

— Ваши права?

Водитель отвечает (с трудом ворочая языком):

— Root!

Разыскивается!




Serial number 27966-121-010264-45098






Бронебойная мышь

Произошла эта реальная история в стародавние поздне-советские ранне-перестроечные времена (1988 г.) в одном почтовом ящике Ленинграда. Может быть, кто-нибудь помнит про такие ПЭВМ ЕС-1845 — история касается непосредственно их.

Коротко о том, что представляет собой ЕС-1845. Это IBM PC почти совместимый компьютер на базе процессора Intel 8086 (замечу, что процессор был оригинальный, интеловский, со всеми копирайтами и логотипами), намертво впаянного в системную плату. Системный блок размером с современный big-tower помещался в корпусе из стали, покрашенной в защитный цвет. В общем, военное исполнение. Подслеповатый ч/б CGA-монитор с диагональю 10.5 дюймов. Бетономешательная газонокосилка, по недоразумению называемая матричным Epson-совместимым 9-игольчатым принтером, весила 19 (!) кг. В корпусе системного блока имелось прямоугольное отверстие, в котором при особом желании можно было найти два 5-дюймовых флоповода на 360 кб каждый.

Отверстие, во избежание утечки суперсекретной военной информации, закрывалось откидной крышечкой с защелкой, а для обеспечения электрического контакта сие отверстие было обрамлено каймой из подпружиненных лепестков.

Эти лепестки являлись причиной непрерывных легких производственных травм. Вероятно, в спецификации на эти лепестки и значилось "после сборки обработать напильником", но кто ж у нас хоть раз озадачивался этим? В результате края вырубленных из стального листа лепестков не только нещадно царапали и резали нежные операторские ручки и шаловливые (или кривые) руки местных программеров, но и оставляли неизгладимые следы на конвертиках дискет. Попасть дискетой в нужный дисковод было неимоверно трудно. Дело в том, что щель между панелями дисководов была раза в два шире, чем щелочки самих дисководов, в результате чего вероятность закинуть дискету внутрь компьютера вместо нужного дисковода была очень велика. Один мой коллега даже пополнял коллекцию своих магнитных носителей, регулярно разбирая корпус своей ЕС-1845 и выгребая оттуда накопившиеся дискеты.

Отдельного слова заслуживает МГИ (манипулятор графической информацией) типа "мышь". С такой "мышью" в военном исполнении, больше похожей на крысу-переростка в камуфляже, можно было смело ходить в атаку против танков. Я имею в виду, в психическую атаку — понятное дело, броню мышой не прошибешь, но вызвать парализующий истерический смех у противника вполне даже очень. Стальной корпус размером почти в полкирпича содержал в себе стальной необрезиненный шарик от, вероятно, танкового подшипника и весил почти 400 граммов! К чести конструкторов отечественного тяжелого мышестроения следует заметить, что на лобовой броне сей девайс имел аж целых три кнопки, и все они работали.

Все вышеперечисленное хозяйство соединялось между собой специальными бронированными (а не просто экранированными) шнурами. Например, шнур от принтера, будучи аккуратно выпрямленным, стоял вертикально, не складываясь. А вот двухметровый бронированный шнур от бронированной мышки имел такую жесткость, что, будучи сложенным и разгибаясь под действием силы упругости, он был способен привести в движение даже свою собственную 400-граммовую крысу!

И вот однажды один мой коллега зашел к другому моему коллеге в рабочее время, чтобы получить солюшен к какой-то бродильно-квестовой игрухе. Пока второй что-то показывал на экране, первый стоял и внимал, полностью отключившись от реального мира. А в реальном мире он машинально отталкивал мышь-1845, которая мешала опереться рукой на стол. А мышь уступать место не хотела, поскольку ее шнур не давал ей покоя. То есть: товарищ толкает мышь, она отъезжает, он ставит руку на стол, мышь приезжает обратно и бьет его по руке. В конце концов, раздосадованный таким мерзким поведением непослушного животного, товарищ так сильно толкает мышь, что она, ударившись о принтер (весом, как вы помните, 19 кг) и полностью использовав накопленную в шнуре от толчка потенциальную энергию, доезжает до края стола, переваливает через край, вытягивая за собой шнур длиной 2 метра, и падает ребром на большой палец ноги стоящего товарища.

Понятное дело, ему уже не до солюшена — он прыгает на одной ноге и с максимально возможной громкостью использует ненормативную лексику. Немного успокоившись, товарищ все-таки решает прямо сейчас дохромать до травмпункта.

Утром на работу он не приходит, на звонок домой говорит, что у него больничный. Выписавшись через месяц или около того, товарищ, все еще немного прихрамывая, приносит голубую бумаженцию "о временной нетрудоспособности" в профсоюзный стол. Дама, принимающая больничные, долго вчитывается в диагноз, а потом ее начинает корчить и бить в судорогах — "Производственная травма: мышь на ногу упала". Весь НИИ рыдал... Знай наших мышей!

















Сквозь спам веков

Так сложилось, что в Интернете я работаю с 90-го года, когда про ФИДО еще никто не слышал, а домен SU хостился в Финляндии. В те времена конференции были типа элитных клубов, почти все всех знали, модемы были на 1200, письма ходили жутко медленно, иногда пару недель приходилось ждать ответа на свой вопрос, а письмо размером в 20 кб казалось несусветно большим. Но люди были очень душевные, добрые. В те же времена некоторые мои знакомые познакомились и женились (вышли замуж) по переписке. Я свидетель зарождения трех таких браков, и все три — удачные.

В те времена сидюков не было, а люди ходили в гости друг к другу с 5-дюймовыми дискетами переписывать софт. И хранили софт опять же на 5-дюймовых дискетах. Что? Кто там спрашивает про эти дискеты? Никогда не видели, говорите? Ну это вам повезло. Основное достоинство этих дискет было в том, что их можно было пробить дыроколом и подшить в скоросшиватель. А еще они, сложенные вчетверо, прекрасно помещались в дамскую сумочку.

И была одна конференция, названия сейчас не вспомню, что-то типа relcom.software, и ее тема — обсуждение софта, Да-да, не какого-то конкретно, как сейчас — alt.comp.games.action.zuka.buka, а софта вообще! И вот кто-то из подписчиков в один прекрасный день (впрочем, он наверняка до сих пор вспоминает этот день как самый черный день в своей жизни) имел неосторожность послать письмо типа "У меня на дискете затерся файлик la-la-la.com, пришлите мне его кто-нибудь!".

Я уже не помню, что за файл он просил, но какой-то маленький, и этот файл был у каждого второго. Что-то там системное от ДОСа. А как я уже упоминал, люди тогда были очень добрые и отзывчивые. Поэтому через пару дней в этой же конференции появилось письмо от него же. Письмо было тоже очень доброе, душевное, мол, огромное спасибо всем приславшим, вы меня очень выручили, век помнить буду, детям расскажу, внукам!

Несчастный! Он и не подозревал, что тучи уже сгустились над его головой. Через день в этой же конфе появляется от него письмо, типа, спасибо, я уже получил этот файл, можете больше не слать.

Все догадались, какое письмо появилось в конфе на следующий день? Да-да, от него же. "Вы все клевые пацаны, это хорошо, но не пора ли вам завязывать слать этот файл?" На следующий день я с нетерпением ждал прихода почты. Да! Так и есть! С кучей восклицательных знаков в сабжекте и в самом письме, сообщение гласило: "Я уже получил достаточно этих файлов, чтобы поделиться ими со всеми своими знакомыми. Прекратите немедленно слать мне этот файл!" И замолчал этот товарищ аж на два дня. Следующее письмо от него было достойно цитирования в какой-нибудь слезливой индийской мелодраме. Там были сентенции типа "Я ненавижу софт, я терпеть не могу конфы, меня тошнит от звуков модема, меня по ночам преследует этот файл, добейте меня, чтоб я не мучился!"

А я говорил, что народ тогда был добрый и отзывчивый? Вот и я тоже был добрый и отзывчивый, но очень-очень ленивый... И я тогда не посылал человеку файла, ибо было лень. Но тут я не выдержал, переборол свою лень, нашел у себя этот файл и послал его человеку. Чего только не сделаешь, чтоб помочь ближнему. Вот так в очередной раз силы добра восторжествовали над силами разума.

Кстати, в конфах этот товарищ больше не появлялся. Почему? Да очень просто. Трафик тогда у всех провайдеров был платный, с побайтной оплатой как исходящей, так и входящей почты.

По-байт-ной!

Так что будьте осторожны, посылая такие письма...

ВЫПУСК №3

CREATIVE

Спонсоры конкурса: Creative Labs и "Бука"



ГЕРОИЧЕСКИЙ КОНКУРС

Лучший сценарий для Heroes of Might and Magic IV

Конкурс на лучший сценарий для Heroes of Might and Magic IV ("Героев Меча и Магии IV"), объявленный нами в июле, т.е. два номера назад, продолжается.

Время летит незаметно. День за днем, неделя за неделей, и вот уже закончился вялорасслабленный жаркий летний период, и начинаются ударные рабочие будни прохладной осени.

ПРИЗЫ КОНКУРСА

Призы от Creative Labs: колонки Cambridge SoundWorks MegaWorks 510D за первое место, внешняя звуковая карта Sound Blaster Extigy за второе место и веб-камера Creative PC-CAM 600 за третье место!







Два первых месяца позади, два последних — еще впереди. Пора подводить промежуточные итоги.

...Что принесла ты, почта полевая?...

По-прежнему, как и месяц назад, вопросов приходит в десятки и сотни раз больше, чем конкурсных карт. В принципе — логично. "Герои" не так уж давно появились в продаже, и многие едва только успели допройти игру, как нами уже был объявлен конкурс. Естественно, для многих создаваемая на конкурс карта становится первой "четверто-геройской". А значит, с ней и больше мороки, т. к. на ходу приходится разбираться с широчайшим ассортиментом возможностей, предоставляемых редактором.

Впрочем, поток вопросов потихоньку иссякает... должно быть, большинство тех, кто хотел что-то уточнить, уже разобрались со своими проблемами. И постепенно начинает набирать силу поток конкурсных работ. Сначала карты приходили с минимальной периодичностью: по одной в неделю. Потом — по две-три карты в неделю. И по мере того, как в права вступил месяц по имени Август, карты начали появляться в редакции по одной-две в день... Причем, судя по всему, это еще далеко не предел.

Первая подборка карт ждет вас на компакт-диске. Как и положено для "Игромании", каждая карта идет с авторским описанием, кратким комментарием от жюри конкурса и скриншотами. Можно играть, критиковать, высказывать мнения. Если захотите прокомментировать ту или иную карту — пожалуйста! Мы рады будем услышать вашу точку зрения по адресу *heroes@igromania.ru*.

Но прежде — думается, вам будет небезынтересно услышать нашу точку зрения. Она не является совсем окончательной, т.к. ближе к моменту подведения итогов по конкурсу все вызвавшие интерес карты будут отыграны нами более тщательно и большим числом участников. Пока что это — самые первые впечатления от самых первых карт, так сказать...

Так вот: неутешительная у нас пока что точка зрения. Вероятно, авторы присланных карт просто поторопились. Иначе они смогли бы найти в своих работах множество ошибок. Кто-то забыл расставить лесопилки и рудные шахты около каждого замка. Кто-то — накидал полкарты всяких артефактов, а охраны к ним не выставил. А некоторые участники вообще прислали не карту, а "аэродром"... открытые пространства, конечно, хороши, но в меру. Нельзя забывать о том, что играть на пустынной равнине — удовольствие ниже среднего.

Кстати, когда два года назад мы проводили аналогичный конкурс по Heroes of Might and Magic III, таких вот "аэродромных" карт суммарно пришло около двадцати. Особенно запомнились их "животноводческие" вариации. Вы только представьте себе... Огромное ровное зеленое поле, посередь которого пасутся стада кентавров — около тридцати групп на расстоянии геройского шага... потом полоска леса, и стада гидр... и так далее. Надо ли говорить, что ни одна из подобных карт не вошла в число призеров?..

Вообще, некий процент халтуры всегда присутствует, на любом конкурсе. Причем первыми приходят карты, в большинстве своем сделанные из-под задней левой ноги уличной дворняги. И только потом уже начинают появляться серьезные, продуманные работы. Видимо, на сей раз — такая же ситуация.



Автор карты допустил чудовищную ошибку. "Аэродром" нарисовал, а самолеты забыл.

Причем качественные карты уже начинают появляться... В последний момент нам пришлось немного переделать этот текст, т.к. с каждым днем появляется все больше и больше действительно сильных работ.

Некоторые из них вы уже сможете лицезреть на компакте. Авторы потрудились на славу и сделали кое-что, реально претендующее на призовые места!

...Опять забыли марку налепить?...

Всем, кто собирается принять участие в конкурсе и либо уже приступил к работе над собственной картой, либо собирается в ближайшее время этим заняться, перво-наперво посоветуем еще раз (а лучше — несколько) переиграть свою карту за *разных* игроков и проверить, все ли в порядке. Не забывайте, что у вас всего один шанс — сделайте такую карту, от которой у всей нашей редакции на глаза навернутся слезы умиления, а с губ сорвется: "Вот это да!". Глядишь, и выиграете конкурс. Посмотрев некоторые уже пришедшие на конкурс карты (напомним, они ждут вас на компакте), вы поймете, что хорошие шансы на победу есть у каждого, кто отнесется к делу создания своей карты добросовестно и с умом.

Совет тестировать карту за все возможные замки неслучаен. Частенько выходит так, что сценарий можно играть только тем игроком, с города которого автор начинал делать карту. Если выбрать другого, выясняется, что и шахты далеко, и артефактов нет, и, как результат, выиграть невозможно. Особенно это касается мультиплеерных карт. Очевидно, что в большинстве своем они должны быть симметричными.

Главная проблема — в банальности сценариев. Вроде все нормально — и баланс соблюден, и оформление не подкачало. Но играть неинтересно. Нет изюминки.

Что за изюминка? Да что угодно — интересный поворот в сюжете, скажем... И раз уж зашла речь — о сюжете. Старайтесь как можно больше вплетать его в сам сценарий. Описание — это, конечно, хорошо. Но по ходу игры следить за нитью повествования очень и очень непросто. Больше сообщений по ходу игры! Больше скриптов! Больше неожиданностей (в рамках разумного, конечно). Сделайте так, чтобы играть было увлекательно и непредсказуемо!

...Вам бандероль — 12 килограмм!...

Дерзайте — возможно, именно вам достанутся "железные" награды от фирмы Creative Labs! А пока что мы получаем преимущественно карты лишь участников, которым, возможно, предстоит получить в подарок замечательные игры от компании "Бука". Впрочем, коробочные варианты "Герои Меча и Магии 4" и "Код доступа: РАЙ" — тоже отличнейшие награды. А эксклюзивные футболки с банданами тем паче.



Объекты разбросаны беспорядочно и часто никем не охраняются. Плюс неплохо бы подкрасить местность.

С работами разобрались. Теперь перейдем к вашим вопросам. Чаще всего спрашивают то, что совершенно ясно и точно определено в правилах. "А можно мне прислать кампанию?", "А несколько карт вы не принимаете?" — письма с подобным содержанием приходят чуть ли не ежедневно. Специально для тех, кто по каким-то причинам не смог приобрести седьмой номер журнала, в котором мы объявили о конкурсе: правила соревнования вы можете найти на компакт-диске всех последующих номеров. Предпочитаете покупать журнал без CD? Тогда вам прямая дорога на сайт **www.igromania.ru**, где точный свод правил продублирован во всей красе.

Если вдруг вы все же найдете вопрос, ответа на который ну совсем нигде нет, тогда пишите на ***heroes@igromania.ru***. Ответим сразу же, как только скачаем ваше письмо. И не надо, пожалуйста, связываться лично с сотрудниками редакции. Для конкурса есть только один почтовый ящик, и личные e-mail'ы, скорее всего, останутся без ответа.

Некоторые отправляют карту по десять раз, а потом еще двадцать раз спрашивают, получили мы их нетленный шедевр или нет. Всем тем, чьи работы нами получены, мы высылаем подтверждения по электронной почте. Обычные такие письма, с текстом "Ваше письмо получено, спасибо". Если же ваша работа дойдет, но дойдет битой (почтовые сервера тоже небезгрешны), мы обязательно вышлем сообщение об этом и попросим переслать ее.

На сегодня все. Как всегда, **ЖЕЛАЕМ УДАЧИ!** ■

ЖЮРИ КОНКУРСА
Денис Марков, Геймер,
Dash, Святослав Торик
и другие сотрудники редакции журнала "Игромания".



Одна из первых пришедших работ — карта "Артефакт" от Александра Сергеевича... нет, не Пушкина — Софронова. Претендент на место в тридцатке.

ПРИЗЫ КОНКУРСА

Призы от "Буки": официальная русифицированная коробочная версия **"Героев Меча и Магии IV"** всем, кто займет с 1 по 30 места; коробочная версия грядущего российского блокбастера **"Код доступа: РАЙ"** всем, кто займет с 1 по 20 места; наконец, фирменные банданы/майки всем, кто займет с 1 по 10 места!





НА КОМПАКТ-ДИСКЕ

На компакт-диске **"Игромании"** есть раздел, называющийся умно-разумно и по-бойцовски: **"Мозговой штурм"**. В нем вы найдете раздел конкурса на лучшую карту по "Героям". Смело вступив на его территорию, вы встретите там **правила конкурса в полном варианте** (обязательно прочтите, если не читали), **шаблон паспорта карты** (без которого ваша работа не будет допущена на конкурс) и **первую подборку конкурсных карт с описаниями и комментариями**. Ждем вас!

Подготовил Святослав Торик
(torick@igromania.ru).
Под редакцией Геймера (gamer.sobaka.igromania.ru



ТЕСТ#25 КВЕСТЫ, КВЕСТЫ, ЧАСТЬ 2



Приветствую!

Посмотрел я на ответы к предыдущему Тесту "Квесты, квесты"... Стоп, вру. Смотреть, в общем-то, было не на что. То есть было каких-то два-три письма с неправильными ответами, пришедших в течение первой недели с момента выхода журнала. Неделя — не срок, но все равно удручает. Раньше практически с самого начала было ясно — пошел конкурс или не пошел. Сейчас же — видимо, пошел, но уж больно както слабо.

В связи с чем я объявляю следующее: чтобы вы не слишком сильно расстраивались, я открываю новый конкурс, касающийся все тех же злосчастных квестов. Только на этот раз вопросы будут гораздо легче и станут доступны к ответу не только для хардкорных гуру, но и для обычных игроков вроде меня (я не собираюсь помирать от скромности, и не надейтесь). Встречайте, "Квесты, квесты, часть 2"!

ПРИЗОВОЙ ФОНД



Испанская фирма под названием **Pendulo Studios** за свое игродельческое бытие создала два квеста. Название первого, к сожалению, никто не помнит, а вот второй, широко известный в северных широтах как **"Runaway: Дорожное приключение"**, стал очень и очень ожидаемой игрой. И вот — дождались. Первое впечатление абсолютного большинства заключалось во фразе "Broken Sword приехал!". И правда, Runaway очень похож на серию от Revolution Software (о которой идет речь в одном из вопросов Теста). В основном похож мягкой двухмерной графикой, необычной проработкой персонажей, а также интересной подоплекой сюжета. Переводом занималась молодая студия **Revolt Games**, у которой, конечно, получаются хорошие переводы, но озвучка явно хромает. Издателем в России выступила фирма **"Руссобит-М"**, как раз и предоставившая игру на призы.

Собственно, квесты. Разные. Двухмерные. Трехмерные. Текстовые. Пиксель-хантинг, социалки и просто смешные. Разные, говорю же. И, как я упоминал в прошлый раз, почему-то этот жанр считается "женским". Как будто только женщины играют в квесты! Или как будто женщины играют только в квесты! Ха, да я знаю не меньше трех действительно классных квестовиков-мужчин (против, впрочем, трех же не менее классных квестовиков-женщин). А если учесть, что напрягать извилины во все времена заставляли мужчин, то вообще непонятно, что эти самые женщины делают с квестами.

Ну ладно, загнул я, конечно. Все играют в квесты. Просто не все считают их жанром, достойным своего умения думать и решать ситуацию брутальным путем. В квестах, сами понимаете, не возьмешь пулемет и не начнешь выносить все и вся. И танков не настроишь, чтобы главного злодея переехать. "Пусть лошадь думает, у ей на то голова есть!" — говорил Василий Иванович из понятно какого квеста.

Итак, сегодня у нас в программе неохваченные с прошлого раза квесты, в число коих входят классические **Beneath a Steel Sky, Zork, Grim Fandango, Tex Murphy** и другие.

Условия теста

К каждому вопросу прилагается по четыре варианта ответа. Вам следует ответить на каждый вопрос, отмечая свой вариант ответа. Далеко не факт, что существует единственный верный ответ, их может быть больше!

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками. Редакция желает вам успеха и победы!

Вопрос первый

Не надо пугаться, если названия трех игр, приведенных выше (кроме разве что Grim Fandango), вам ничего не говорят. Вопросы, как я и обещал, будут простые. Вот, к примеру. Берем **Beneath a Steel Sky**. Я не собираюсь спрашивать вас, как зовут главного героя, какого апреля вышла игра или сколько у нее концовок. Я даже не буду рассказывать вам про нее, потому что если вы не играли — поиграйте. А если играли, то и сами все знаете. Меня волнует другой вопрос: какие еще квесты делает или уже сделал разработчик игры Beneath a Steel Sky?

А. Larry 1, 2 и 3
Б. Broken Sword 1, 2 и 3
В. Doom 1, 2 и 3
Г. Warcraft 1, 2 и 3

Вопрос второй

Первая игра серии **Zork** была редким (особенно в наше время) представителем текстового квеста, в котором не было графики — только описание окружающего мира и строчка для ввода команд. Кстати, название жанра "адвенчура" (ака квест) произошло от названия первой игры, созданной в этом необычном ключе... Ну так вот, возвращаясь к Зорку. Эта серия претерпела огромное количество изменений, превращаясь из текстового приключения в самый настоящий Myst'оподобный квест. А вопрос будет тоже слегка необычным: назовите мне существующую игру из серии Zork, аналог названия которой есть в тексте, который вы только что прочитали. Ниже перечислены варианты названий и соответствующие им выдержки из текста.

А. Graphics Zork ("не было **графики**")
Б. World of Zork ("окружающего **мира**")
В. Return to Zork ("**возвращаясь** к Зорку")
Г. Zork Quest ("Myst'оподобный **квест**")

Вопрос третий

В жанре квестов, как ни прискорбно, очень высок процент "выкидышей". Скажем, с большой помпой анонсируется некий квест, утверждается, что все там будет супер и клево, а за пару-тройку месяцев до предварительного срока релиза выходит коротенький сухой пресс-релиз на тему того, что проект приостановлен (50%, что выйдет), заморожен (70%, что не выйдет) либо просто ушел "в отказ" (1%, что выйдет). Так было со многими квестами, причем и в случае, когда это была какая-то интересная разработка, и даже в случае огромной раскрутки (известная вселенная, куча роликов, превьюшки). Один из самых ярких примеров — очень разрекламированный квест по вселенной, использовавшейся в известной стратегической серии. А скажите мне, как называлась эта игра перед тем, как все работы над ней были свернуты?

А. Warcraft Adventures: Lord of The Clans
Б. The Tiberium Quest: Kane Must Die
В. Jagged Alliance: Deadly Adventure
Г. X-COM: Mission to Cydonia

Вопрос четвертый

Одна из известных отрицательных черт всех квестов — наплевательское отношение к современным графическим канонам. В самом деле, когда по планете вовсю шагал SVGA, популярностью в народе наряду с графическими квестами пользовались текстовые адвенчуры, ну а переход в полное 3D был воспринят в квестостроительных кругах как революционный шаг. Впрочем, все это было нормально до тех пор, пока одна ну очень амбициозная компания не анонсировала продолжение одной из своих адвенчур, в которое можно было поиграть только... со шлемом виртуальной реальности! Все, конечно, были в шоке. Впервые на арене! Сиквел знаменитой игры! Кстати, как этот сиквел назывался?

А. King's Quest 9: The Son of The Dragon
Б. Space Quest: Winged Commander
В. Matrix Revolution
Г. Мама дорогая, ну и гониво я тут пишу...

Вопрос пятый

Впрочем, технологии не всегда оставляли желать лучшего. Когда LucasArts объяви-



ИГРО МАНИЯ
Русс Бит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА
JoWooD
Productions
CULTURES 2
СТАНЬ БОГОМ


Готика II
Gothic II
ИГРО МАНИЯ
PIRANHA BYTES
JoWooD Productions
акелла

ла о готовящемся квесте **Grim Fandango**, все игроки серьезно удивились. Ибо это был первый действительно трехмерный квест на давно разрабатываемом движке, с уникальным (не point'n'click) интерфейсом и мягкой плавной анимацией моделей. Правда, слегка пугала прямоугольность моделей, но тем не менее игра вышла славной. Единственное, что удивляло квестеров даже после выхода игры, — это количество компакт-дисков, на которых размещался Grim Fandango. Как ни крути, а технология модная, и к ресурсам она должна быть требовательна. Но чтобы столько дисков!... Сколько?

А. 1; **Б.** 2; **В.** 3; **Г.** 4

Вопрос шестой

Как известно, приключения частного детектива **Текса Мерфи** начинаются с игры Mean Streets. Это был не совсем квест, но именно в нем впервые появляется персонаж, придуманный Крисом Джонсом и им же отыгранный. Потом были еще игры-игры-игры, и в итоге остановились на Tex Murphy: Overseer, игре, которая даже вышла на DVD по причине недетского объема видео, в ней использовавшегося. Сейчас Access Games уже развалилась, Крис Джонс и его верный соратник Аарон Коннерс занимаются проектом Tex Murphy Radio Theater, но факт остается фактом: именно они поразили игровую индустрию, выпустив квест аж на четырех компакт-дисках, причем шла она под DOS, так как Windows 95 во время разработки игры еще не вышла. Что же это за многодисковое чудо такое?

- **А.** Собственно, самая первая игра, хоть и не квест — Mean Streets
- **Б.** Не, это была вторая игра — Martian Memorandum
- **В.** Нет-нет-нет, это была третья часть — Under a Killing Moon
- **Г.** Да не могло тогда такого выйти! Даже The 7th Guest был всего на двух!

Вопрос седьмой

Как и было обещано, вопрос, касающийся "Игромании". Своего рода квест. Задание, то бишь. Вообще, очень сложно придумать некий вопрос, к которому помимо прочего нужно придумать четыре варианта ответа. При всем при этом вопрос должен быть достаточно сложным. Но! Все-таки вопрос придуман, и звучит он так: как известно, в прошлом году вышел пятидесятый номер нашего (и вашего) любимого журнала. По этому поводу ваш покорный слуга...

- **А.** Забабахал пятьдесят вопросов для Теста
- **Б.** Сделал пятьдесят картинок для Скринтурса
- **В.** Написал отдельный конкурс
- **Г.** Вообще ничего не сделал — отдыхал от праведных трудов

Условия выполнения теста

Ответы присылайте на **test@igromania.ru** либо на **адрес редакции**. Прочие подробности смотрите в разделе **"Участие в конкурсах"**.



Скринтурс #09. Сентябрь



Я скучаю. Откровенно скучаю по тем далеким временам, когда почти каждое первое сентября я торжественно, с новым портфелем, шел в школу. Я шел в школу, забыв о том, что у меня лежит недопройденный Jagged Alliance: Deadly Games или, скажем, Carmageddon. Мне было хорошо — я шел за новыми знаниями. И вот сейчас, сидя в редакции и набивая этот текст, я завидую вам. Да-да, завидую в том плане, что вы вот идете каждый день в школу, учитесь, открываете для себя вещи, которые мне сейчас кажутся очевидными, после школы приходите и, возможно, с удовольствием ищете дополнительную информацию в Интернете или прочитываете учебник от корки до корки...

И вы знаете, даже если после школы вы очищаете голову от всего, что касается скучных знаний, я тоже вас понимаю. Сейчас вы забили на учебу, а потом вам что-то покажется интересным и вы с удовольствием броситесь за новыми знаниями. Но если у вас найдется свободных полчасика-час, то я предлагаю вам (в который раз) поиграть в "Скринтурс".

Напомню, что сим забавным словом называется конкурс, в котором участвуют девять картинок и любой читатель "Игромании". Если вы находитесь по ту сторону качественной финской бумаги, то вы автоматически становитесь читателем "Игромании" и, соответственно, можете принимать участие в конкурсе.

Картинки возлежат в соответствующем разделе на компакт-диске. Ваша задача — найти на диске в разделе **"СКРИНТУРС"** девять картинок, определить, из какой игры какой скриншот взят, и написать нам письмо со своими вариантами.

Отсылать свои варианты ответов следует либо на электронно-мейловый ящик **screenturs@igromania.ru**, либо на аналогово-почтовый **адрес редакции** *(а прочие подробности смотрите в разделе **"Участие в конкурсах"**)*.

Ну а тем, кто не только результативно интересуется "Скринтурсом", но и историей Франции XVIII века, тому — подарок! То есть, приз, конечно. Под названием **"Версаль 2"**. Этот квест, созданный на основе реальных событий, буквально телепортирует играющего в мир аристократии, благородных поединков, любви и всего остального, что не хватает нам в наше неспокойное время.

О политике в этот раз поговорить не удалось, извините.

Составитель "Скринтурса":
Святослав Торик



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ЗА №07/2002



Скринтурс №07. Июль

Практически ни одного ответа среди "бумажных" писем и треть от обычного числа писем — таков результат моего "улучшенного Скринтурса". А что я? Вы сами писали письма, ворчали на форуме и стучали ботинками по редакционным столам. Хотим, мол, нормальный человеческий "Скринтурс"! Чтобы вопросы были сложными! И чтобы без подсказок!

Ну и пожалуйста. Держите. Кушайте на здоровье. Где правильные ответы? Где особо удачливые, способные хотя бы наугад методом тыка ответить правильно?..

И, конечно, самое обидное заключалось в том, что вы просто-напросто не знаете классику. Я вас еще пожалел — поставил только одну по-настоящему старую игру. Но и ту вы умудрялись путать с ее продолжением. Я уж не говорю про то, как вы писали ее название. То Abe, то Aby, то Oddworld's Odyssey. Хотя настоящим мучением для вас стало отгадывание последней картинки. Имя, имя этого родственника из большой семьи Rainbow Six?! Самый частый ответ — Counter-Strike: Condition Zero, как ни странно.

Правильные ответы

1. Heroes of Might & Magic IV
2. Джаз и Фауст
3. Soldier of Fortune 2: Double Helix
4. Oddworld: Abe's Odyssey
5. Dark Planet: Battle for Natrolis
6. Giants: Citizen Kabuto
7. Alone In The Dark (4): A New Nightmare
8. WarCraft 3: Reign of Chaos
9. Rainbow Six: Rogue Spear — Black Thorn

Тем не менее, победители нашлись. Их звание подтверждает законным образом выигранный приз — коробка с Duke Nukem: Manhattan Project от "1С".

Победители

1. Котикова Екатерина., г. Ульяновск
2. Гнездовой Игорь., г. Москва
3. Сергей Паратрупер, г. Красноярск
4. Колесникова Д, г. Сургут
5. Суворов Павел, pavlinius@bk.ru

Тест №23. Эпохальные ролевые игры

Ролевые игры любят все. Это стало мне понятно примерно на двухсотом пришедшем письме с ответами на Тест №23. Народ в массе своей начинал письма с пинания себя пяткой в грудь и признаний в вечной любви к жанру РПГ. А дальше писал ответы, в большинстве своем правильные. Порадовало, ох, по-настоящему порадовало!

Ну и не без глюков, конечно. В основном путались с нумерацией. Тест №1 был опубликован в 35-м номере. По крайней мере, у нас в редакции лежит именно 35-й номер, и Тест в нем именно Первый.

Из забавного. Для Теста я приготовил вам один "двухвариантный" вопрос и такую фишку: там не было ни одного вопроса с правильным ответом, идущим под буквой "Г". С последним все понятно, а вот насчет первого поясню. В вопросе номер 2 про ролевую серию, отрастившую ветки в сторону ролевого экшна от первого лица и мультиплеерной РПГ, теоретически можно было ответить А (Might & Magic) и В (Ultima). Загадывал я это дело как Ультиму. Экшен — Ultima Underworld, а MMORPG — Ultima Online. Девятая часть Ультимы (Ascension) — действительно полностью трехмерная. Теперь о Might & Magic. Ролевого экшена конкретно от первого лица там не было (впрочем, если учесть, что в восьмой части можно было играть за дракона...), онлайновой была не РПГ, а экшен наподобие Counter-Strike. Только один параметр почти соответствовал заказанным — Writ of Fate был создан на настоящем трехмерном движке. Тем не менее, загадывая этот вопрос, я ориентировался на то, что оба варианта будут верными. Большинство в качестве ответа отмечали А (Might & Magic). И это единственное, что слегка меня огорчило. Классики не знаете, девчонки и мальчишки.

Кстати, некоторые из вас правильно восприняли мое маленькое предложение по оформлению ответов. Я получил несколько десятков красиво разукрашенных писем, и меня это порадовало. Спасибо!

А теперь начинаем раздачу слонов.

Правильные ответы

1. Б, 2. А/В, 3. Б, 4. Б, 5. А, 6. В, 7. В

Нижеупомянутые граждане получат коробку с самой эпохальной РПГ этого года — The Elder Scrolls 3: Morrowind, старательно переведенную компанией "Акелла" и изданную фирмой "1С".

Победители:

1. Никитина Татьяна, г. Сыктывкар
2. Бондарев Евгений, г. Москва
3. Самохина Юлия, г. Москва
4. Шаталов Алексей, г. Москва
5. Суицидер, lostsuicider@yandex.ru

*

Работа над подведением итогов, разбор и сортировка пришедших ответов, осуществление выдачи призов: ***Святослав Торик (torick@igromania.ru).*** *Призы на конкурсы предоставлены компаниями* ***"Бука" и 1С,*** *а также журналом* ***"Игромания".*** ■



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ



Для участия в конкурсах "Мании" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail писем. Теперь подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, **Тест** выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В. **Скринтурс:** 1 — Приключения Крокодила Данди. 2 — Russian Davydoff's Gambit.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, то **присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики.** То же касается и бумажных писем. *Не экономьте на конвертах, иначе вы можете сэкономить себе победу в конкурсе.*

3. *Присылать письма с ответами* можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: **111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, "Игромания".** Электронная почта:

**TEST@IGROMANIA.RU для Теста,
SCREENTURS@IGROMANIA.RU для Скринтурса.**

Внимание! Мы не принимаем электронные письма с домена @xakep.ru по той простой причине, что туда не отсылаются письма.

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в "Игромании" №09, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №11.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал "принадлежит". То есть ответы на **августовские** конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до **31.08.** Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), то вам предстоит романтическое путешествие в редакцию за честно выигранным призом. Всем остальным, т.е. не москвичам, призы высылаются по указанным на конвертах адресам. Если вы не получили свою награду в срок, свяжитесь с нами (по телефону или по электронке **torick@igromania.ru**) — возможно, произошел катаклизм и мы утеряли ваш адрес, или вы его неточно указали. ■

С уважением, редакция "Мании"

ЖУРНАЛЫ И КНИГИ ПОЧТОЙ

Бланк заказа (заполняется разборчиво, печатными буквами)

почтовый индекс | область (край)

район

город (поселок, деревня, село) | а/я

улица (квартал, проезд, переулок, бульвар, тупик, шоссе, линия) | дом | корпус | квартира

господин | госпожа | фамилия

имя | отчество

число | месяц | год рождения | код города | телефон

Заказанные лоты

лот | количество экземпляров | лот | количество экземпляров

лот | количество экземпляров | лот | количество экземпляров

лот | количество экземпляров | лот | количество экземпляров

лот | количество экземпляров | лот | количество экземпляров

лот | количество экземпляров | лот | количество экземпляров

Порядок оформления бланка-заказа

1) Впишите в бланк заказа лоты тех журналов и книг, которые Вы хотите заказать;

2) Укажите количество номеров журналов и экземпляров книг;

3) Напишите свой почтовый индекс, полный адрес, личные данные: фамилию, имя, отчество (в каждой клетке должна быть одна буква);

4) Вложите бланк заказа в конверт и отправьте по адресу: 111673, г. Москва, а/я № 70, "Игромания". Если у Вас нет бланка-заказа, Вы можете прислать заявку на открытке или в письме.

При получении заказа на почте дополнительно оплачивается пересылка денежного перевода наложенного платежа (примерно 8% от общей суммы заказа). Кроме того, в регионах, недоступных для наземного транспорта, дополнительно взимается почтовый авиатариф.

Оплата журналов и книг производится при получении заказа на почте.

Номера лотов и цены

Наименование	Лот	Цена с доставкой
Журналы		
«Игромания» №9 2000	900	70
«Игромания» №10 2000	1000	70
«Игромания» №11 2000	1100	75
«Игромания» №12 2000	1200	75
«Игромания» №2-3 2001	301	80
«Игромания» №4 2001	401	80
«Игромания» №5 2001	501	80
«Игромания» №6 2001	601	85
«Игромания» №7 2001	701	85
«Игромания» №04 2002	402	90
«Игромания» №04 2002+ CD	4025	115
«Игромания» №05 2002	502	90
«Игромания» №05 2002+ CD	5025	115
«Игромания» №06 2002	602	90
«Игромания» №06 2002+ CD	6025	115
«Игромания» №07 2002	702	90
«Игромания» №07 2002+ CD	7025	115
«Игромания» №08 2002	802	90
«Игромания» №08 2002+ CD	8025	115
«Геймпостер»	13	40
Книги		
«Лучшие Компьютерные Игры» №12 +CD	1112	120
«Лучшие Компьютерные Игры» №13 +CD	1113	120
«Искусство волшебства»	11	470
«Мир PlayStation» №1	121	80
«Мир PlayStation» №2	122	80
«Мир PlayStation» №3	123	80



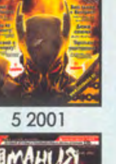


9 2000 | 10 2000 | 11 2000 | 12 2000 | 2-3 2001 | 4 2001





5 2001 | 6 2001 | 7 2001 | 04 2002 | 05 2002 | 06 2002






7 2002 | 8 2002




Выпуск №1 | Выпуск №2 | Выпуск №3 | Геймпостер | «Искусство волшебства»

В комплект "Искусства Волшебства" включаются: книга правил, два кубика D10 и карта мира.











от редакции "Игромании"
на основе журнальных материалов

«ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ»
ВЫПУСКИ №12 и №13

- ***основа:*** **руководства и прохождения в печатном варианте**
- ***плюс:*** **коды, трейнеры, патчи, игровые дополнения и многое другое**
- **компакт-диск, *разумеется*, прилагается!**



Всегда в розничной продаже книги, новые и предыдущие номера "Игромании"

- **м. Багратионовская, «Горбушкин Двор»** (2-й этаж), В2 119-122. Ежедневно с 10[00] до 20[00].
- **м. Беляево,** компьютерный салон **«НОРМА»**, ул. Профсоюзная, д.93А, офис 104. Без выходных.
  Справки о наличии журналов по тел. 330-2774, 336-2688, как пройти - см. на **www.norma.ru**
- **м. Проспект Мира,** на книжной ярмарке в спорткомплексе **«Олимпийский»**, подъезд 4, место 354.
- На сайте **www.igromania.ru** в разделе «Онлайновый магазин»